XBOX360 • PLAYSTATION3 • NINTENDO WII U • WII • PS VITA • PSP • 3DS • DS

a videojáték

KONZOL

magazin

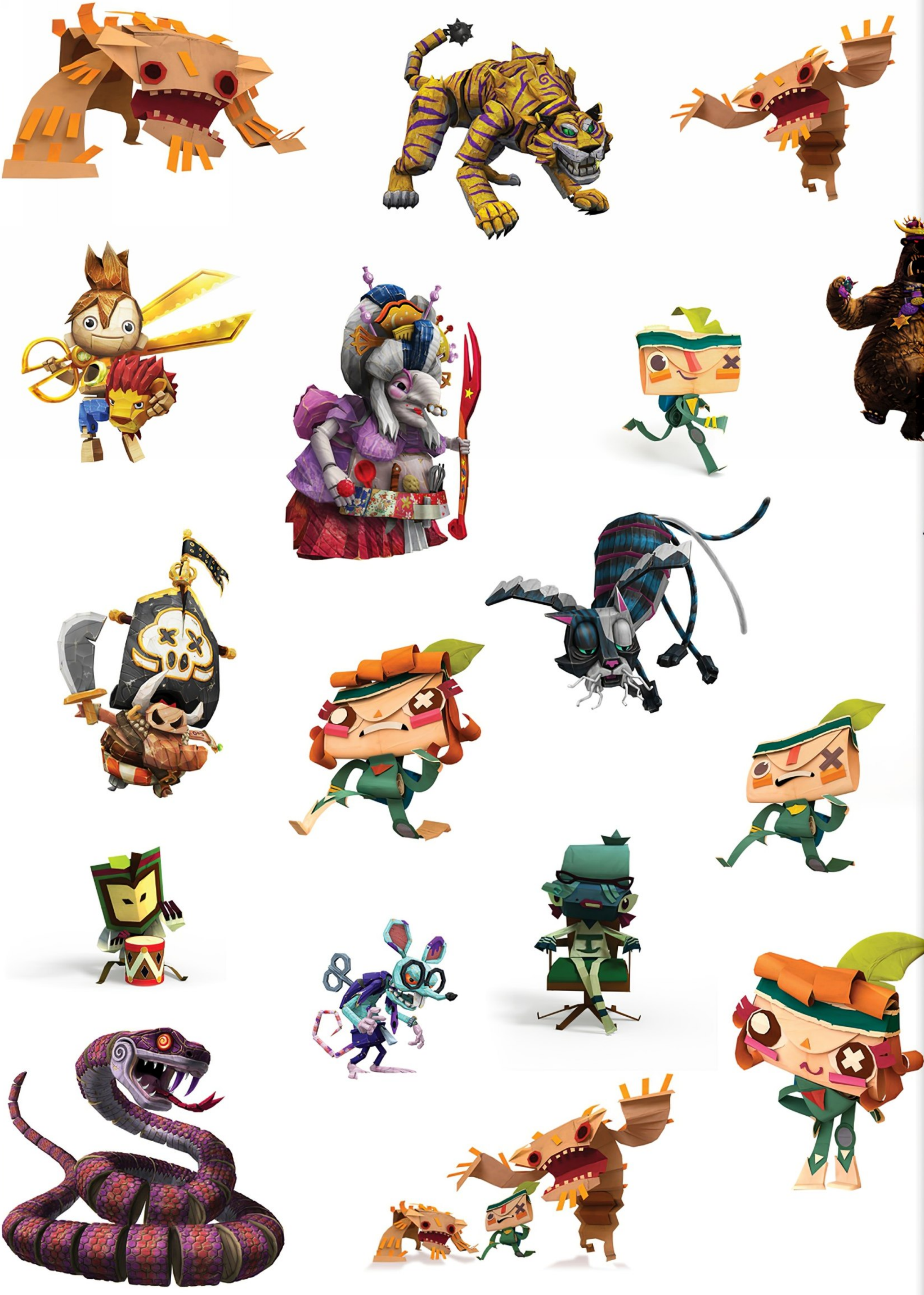
www.konzol.eu

2013. JÚLI. IV. évf.

DIGITÁLIS KÜLÖNKIADÁS



NISSAN GT ACADEMY 2013



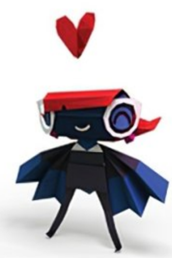




Ez egy kedvcsináló szösszenet a Konzol Magazin mostani számához. (…) Jó szórakozást hozzá!

Jól van, jól van, csak vicceltem, ennyivel nem intézem el az Előszót, hiszen ritkán éri egy cikkírót olyan megtiszteltetés, hogy az Ő tintájából született szavak egy magazin első mondatai. Amikor ezeket a sorokat írom, odakint már csend honol: a város lassan nyugovóra tér körülöttem. Már csak néhány ablakban pislákolnak a fények, jelezvén azt, hogy már későre jár. Tökéletesen egyedül vagyok a kicsiny dolgozószobámban, amelynek padlóján kollégáim írásai pihennek. Azokból szemezgettem még az imént, miközben Jim Morrison, érces hangon énekli: *„I love you, the best, better than all the rest."* - aki már próbált csajozni erre a zenére tudja, mekkora vakvágányra lehet vele futni. Senkinek sem ajánlom! (a dalszöveg így folytatódik: *(…)that I meet in the summer…)*





Szóval, szemezgetek V, galbalazs1987 és gynorbi E3 írásaival, rolmi Fuse tesztjével, FutuRetrO Nissan GT Academy ismertetőjével és közben azt gondolom magamban, a fiúk megint öszszehozták. Nagyon nehéz hónap áll mögöttünk annak ellenére, hogy volt egy E3 rendezvényünk. Sokszor, sokat emlegetett uborkaszezon van, amit Ti is láthattok akkor, ha megnézitek a Tartalomjegyzék Tesztek hasábját. Mégis, a „kezetekben fogjátok" a Magazint, amely mindezek ellenére ugyanolyan erős cikkekben, mint bármikor az évben.

Amikor bejelentettük azt, hogy csak digitálisan jövünk júliusban… hogy is fogalmazzak? Többen hangot adtak véleményüknek a Konzol Online-on, amiért mi, igazság szerint hálásak vagyunk: ez is visszajelzés, olyan, amiről tudjuk, hogy szerettek minket. Ha nem így lenne, csendben jelentünk volna meg a dimag virtuális polcán…
Szeretnék köszönetet mondani mindenkinek, aki hozzájárult ahhoz, hogy júliusban is legyen Konzol Magazin. A Konzol Online csapatnak, akik mindent leírtak, amit az E3-ról tudni érdemes. A tesztelőknek, akik ebben a gyér hónapban is ugyanúgy ragadtak billentyűzetet, mint a Nagy Megjelenések időszakában. Nélkülük - valamint Morvay Péter folyamatosan figyelő tekintete nélkül - most nem olvashatnátok ezeket a sorokat, kedves olvasók.

A végéhez közeledik a track-listám, a kinti sötétség pedig lassan már engem is magába szippant. Le is ütöm az utolsó karaktereket, mielőtt teljesen elnyelne. Amúgy sincs már mondanivalóm: beszéljenek helyettem a cikkek, előzetesek és tesztek.

Jó szórakozást a júliusi Konzol Magazinhoz - augusztus végén pedig nyomtatott formában, friss élménybeszámolókkal jövünk a Gamescomról!

Addig is minden jót,

Dzsek











THE BUREAU
XCOM DECLASSIFIED
ERASE
THE
TRUTH
DYING LIGHT
IN STORES AUGUST 20TH
NEXT GEN

06



Vitatkoznál velünk?
Hozzászólnál
a véleményünkhöz?
MEGTEHETED!
www.konzol.eu

ROVATAINK





E3 2013

A Nap fénye már éppen megcsillan a látóhatár felett, miközben mi keserédes mosollyal az arcunkon élvezzük egy új kor hajnalának melengető sugarait - Dzsek

Electronic Entertainment Expo. Barokkos túlzással élve már csak ennek a három szónak a kimondása is szinte kivétel nélkül beindítja minden valamirevaló játékos nyálelválasztását. A show-t - amely lassan már a második X-ét tapossa -, sokféleképpen aposztrofálják a világ zsurnalisztái, vezető médiumai, valamint a magukat hitelesnek kikiáltott blogok bloggerei is: *„az év legjobban várt eseménye”*, *„az év legrangosabb videojátékos show-ja”*, a „nagy bejelentések napjai” satöbbi. Még sorolhatnám a jobbnál jobb jelzőket - valamint a negatív mondatokat is -, de az igazi kérdés az, hogy mit gondolunk mi, játékosok az Expóról? Elvakít-e minket a reflektorfény? Lubickolunk-e csinnadrattában? A legtöbben bizonyára most azt mondjátok magatokban: *nem*. És ez így van jól. Azért, mert mi, *homo-controllerlusok*, arra vagyunk igazán kíváncsiak, *mivel* fogunk játszani az elkövetkező években. Sőt, továbbmegyek: *min* fogunk játszani a 2010-es esztendők második felében.





Nos, az idei E3 nem csak a *mivel*, de a *min* kérdésre is oldalas választ adott nekünk. Ez nem is csoda, hiszen egy olyan ajtó küszöbén állunk, amelyre ez van felírva: *generációváltás*…

Talán tényként is megállapítható az, hogy a 2013-as expó az utóbbi évek legerősebb show-ja volt: persze most is akadtak bőven olyan címek, amelyek a „folytatások" gömbjéből lettek előhúzva, de az igazság az, hogy régen láttunk ennyi új IP-t, lehetőséget és ígéretet a jövőre nézve.

Ám mielőtt még rátérnénk az idei év történéseire, engedjétek meg, hogy egy nagyon rövid kitérőt tegyek magával a show-val kapcsolatban.
Nekem ez már a negyedik *generációváltás*om, amelyet az évek folyamán nyomon követhettem ilyen-olyan formában. Koromnál fogva a PlayStation-Nintendo 64-Dreamcast triónál még nem nagyon tudtam, mit is jelent ez a fogalom, azonban később (a PS2-Xbox Classic-Gamecube szentháromságnál) már konkrétan a körmöm rágtam izgalmamban. Akkoriban már a konzolos magazinokat is faltam, így a júniusi, júliusi hónapot jobban vártam, mint Pókember esküvőjét Mary Jane-nel - pedig ez nagy szó!

Ez idő tájt még nem volt Twitter, sem YouTube, éppen ezért a fent említett újságok az elsődleges hírforrások szerepét élvezték - és nem hiszem, hogy csak nálam volt ez így. Manapság azonban? Mára minden megváltozott. Gondoljatok bele, Ti mit csináltatok június 10-én este?
Ugye hogy a konferenciákat bámultátok! Leültünk a számítógép/konzol/televízió elé és élőben néztük a parádét, órákkal később pedig már az el nem mondottakról is tudtuk, hiszen azok rohamtempóban szaladták körbe az internetes portálokat…

De ez nem baj: nem kell félreérteni a leírtakat, a technológiai fejlődés jó dolog, csupán így *nehezebb* nekünk, magazinosoknak - nehezebb olyat adni, amiről még nem tudtok, viszont nem lehetetlen! Már csak azért sem, mert kollégáimmal, V-vel, galbalazzsal és gynorbival, vagyis a Konzol Online csapattal hajnalig pislákoltunk, tolva magunkba a kávét és az energiaitalt - ki-ki melyiket, bár volt, aki keverve adagolta a koffeint -, hogy mindenről hírt adjunk. Alig győztük kapkodni a fejünket, annyi videó, bejelentés történt pár óra alatt. Szóval ott voltunk, csináltuk, benne voltunk az eseményekben, így talán Morvay Petinek is kézenfekvő volt az, hogy mi töltsük meg tartalommal az elkövetkező harminc oldalt.

Ami tehát beljebb vár rátok: ***részletes beszámoló a Microsoft-Sony-Electronic Arts-Ubisoft konferenciákról, a Nintendo Direct eseményről, a multiplatform címek bemutatása és egy kis kulisszatitok a 2013-as E3-ról. Meg persze a lányok!***

Mielőtt azonban továbblapoznátok, itt hagyva ezt a kétoldalas ráhangolódásra szánt iromány, szeretném hálámat kifejezni a Konzol Online csapatnak azért a munkáért, amit az E3 alatt nyújtottak és megköszönni Morvay Petinek azt, hogy ránk bízta a konzol magazinos cikkeket is.

Protokoll letudva, nyomás olvasni!

Dzsek

E3 Microsoft Konferencia

Május 21-én a Microsoft redmondi főhadiszállásán került megrendezésre az Xbox Reveal esemény, melyen a cégóriás lerántotta a leplet következő generációs konzoljáról, az Xbox One-ról. Láthattuk magát a konzolt, az újradizájnolt kontrollert, a továbbfejlesztett Kinectet, hosszú perceken keresztül taglalták a készülék tévés funkcióit. „De hová tűntek a játékok?" – tették fel a kérdést teljesen jogosan játékosok milliói világszerte.
Egy új IP-n (Quantum Break), a Forza Motorsport széria ötödik felvonásán, néhány sportjátékon és az őszről-őszre menetrendszerűen érkező Call of Duty játékon kívül nem sok mindent mutattak.
Nem is ez volt a szándékuk, az Xbox Revealen a Microsoft által elképzelt új szórakoztatási formákat kívánták bemutatni, de ígéretet tettek arra, hogy az E3 csakis a játékokról fog szólni. Lássuk, betartották-e ezen ígéretüket!

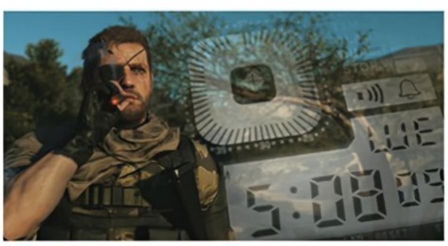
Az Electronic Entertainment Expo előtt megrendezésre kerülő sajtókonferenciák sorát a hagyományoknak megfelelően idén is a Microsoft kezdte. A media briefingnek helyet adó termet ezúttal is teljesen zöldbe öltöztették, így téve még autentikusabbá az Xbox élményt a jelenlévő újságírók, valamint az eseményt az interneten nyomon követők számára egyaránt.
A sajtókonferencia egy pár perces csúszással indult – amin egyébiránt már nem akadunk fenn, mondhatni sztenderdnek számít-, de azt hiszem, megérte várakoznunk, ugyanis a legelső játék, amit bemutattak, az a ***Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*** volt.
Erős kezdés, mondjuk egy ilyen nyitánnyal elég nehéz melléfogni. A bemutatott trailer megadta egyben a konferencia alaphangulatát is, világossá vált, hogy ezúttal elsősorban nem a Kinecten, a tévén és az Xbox LIVE-os alkalmazásokon lesz a hangsúly.
Megtudhattuk, hogy a játék nyitott világú lesz, amelyben ezúttal egy ló oldalára húzódva is elosonhatunk az ellenség mellett, de a lovagláson kívül többféle jármű is a segítségünkre lesz az akciózásban.
Dinamikusan váltakoznak majd a napszakok és az időjárás is, amely elképesztő látványvilággal párosul, köszönhetően a FOX Engine-nek. A trailerben felbukkanó szereplők: Kazuhira Miller, Quiet, Eli, Skull Face, Emmerich, Ocelot és Code Talker.
Külön érdekesség, hogy Snake hangját a korábbi részektől eltérően ezúttal nem David Hayter szolgáltatja majd, hanem Kiefer Sutherland. A trailer után Don Mattrick, a Microsoft interaktív szórakoztatásért felelős részlegének vezetője és Hideo Kojima, a Metal Gear Solid frencsájz megálmodója tűnik fel a színpadon. Az ötös számmal ellátott Metal Gear Solid játék a széria történetében először teszi tiszteletét Microsoft konzolon, Xbox 360-ra és Xbox One-ra is jön.

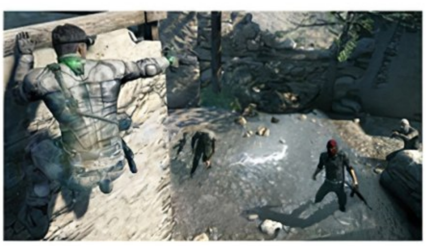




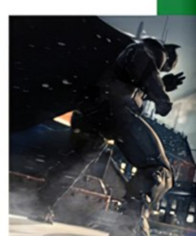
Mielőtt azonban további Xbox One címeket fedtek volna fel nekünk, Don Mattrick Yusuf Mehdi-t invitálta a színpadra, a téma az Xbox 360. Mehdi bejelentett egy ***Xbox 360 modellt***, amelynek külsejét az Xbox One-hoz igazították. Az új gép kisebb és halkabb is egyben, az amerikai üzletekben máris kapható. Nem ez az egyetlen újdonság, amelynek az Xbox 360 tulajdonosok örülhetnek: először is, a már megvásárolt Xbox LIVE Arany tagság egyszerűen átvihető lesz Xbox One-ra, másodszor, bevezetésre kerül egy új program, a konkurens PlayStation Plus szolgáltatásához hasonlóan az Arany előfizetők havonta két teljes játékot kapnak ingyen. A promóció július 1-jén indul, az első játékok között az Assassin's Creed II és a Halo 3 biztosan ott lesz. Az ígéretek szerint következő generációs Xbox megjelenése után sem lesz elhanyagolva az Xbox 360. Több száz cím érkezik majd rá a jövőben, s csak az előttünk álló egy évben olyan nagy nevek, mint a ***Splinter Cell: Blacklist***, a ***Grand Theft Auto V***, vagy a ***Batman: Arkham Origins***. Ezt követően három, teljesen új Xbox 360-as játék került bemutatásra. Elsőként a ***World of Tanks: Xbox 360 Edition***, amely a Wargaming.net PC-n elképesztően népszerűnek számító, 60 milliós felhasználói bázissal rendelkező tankos MMO-ja. A játék irányítását természetesen teljes egészében az Xbox 360 kontrollerére szabták. A stuff ingyen letölthető lesz mindenki számára, de mivel multis játékról van szó, Xbox LIVE Arany tagság nélkül nem fog működni. Egyébként, ha ellátogattok a játék hivatalos oldalára, jelentkezhettek a bétatesztelésre.

A második cím egy aranyos kis platformer a Press Play-től, amely az Xbox LIVE Arcade idei kínálatának egyik üde színfoltjának ígérkezik, ez a ***Max: The Cursed Brotherhood***.
Főhősünk kisöccsét gonosz erők rabolták el, az ő visszaszerzése lesz a fő feladatunk. Kalandos utazásunk során folyamatosan fejlődünk, új képességeinkkel manipulálhatjuk majd a környezetet, amivel az utunkat álló akadályokat küzdhetjük le.

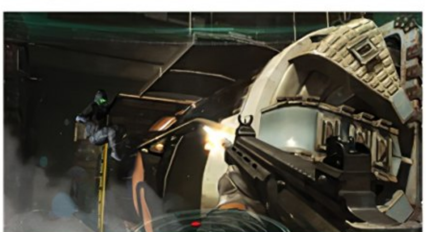


























A harmadik Xbox 360-as játék a ***Dark Souls II***, majd ezt követően Phil Spencer-t, a Microsoft Game Studios alelnökét szólítják a színpadra, innentől kezdve a következő generációs, vagyis Xbox One-ra készülő játékok bemutatásán a sor. A sort a ***Ryse: Son of Rome*** nyitja. Nem ez az első E3, ahol a játék felbukkan, pár éve még egy X360-ra készülő Kinectes címként mutatta be a Crytek, mostanra azonban az X360-ból Xbox One lett, a Kinectet pedig felváltotta a kontroller, noha a játék egyes funkcióinak kihasználásához továbbra is szükségünk lesz a szenzorra.
A Ryse: Son of Rome egy külső nézetes akció-kalandjátéknak ígérkezik, amely a Római Birodalomban játszódik, főszereplőnk egy Marius Titus nevű római katona, aki belép a hadseregbe, hogy bosszút álljon családja lemészárlásáért. A játék csodálatosan fest, ez az élőben bemutatott gameplay felvételen is megmutatkozott, az egyetlen csalódás számomra a Quick Time Eventek sokasága, még akkor is, ha azok csupán opcionálisak.
A játék kizárólag Xbox One-ra jön, mindemellett a konzol egyik nyitócíme.

A következő játék simán pályázhatna a konferencia legnagyobb meglepetése címre: „Meghallgattunk Titeket, ezért a ***Killer Instinct*** visszatér, kizárólag Xbox One-ra." – jelentette be Phil Spencer a Double Helix által, a Rare-rel szoros együttműködésben készülő, legendás verekedős játék rebootját.
A Killer Instinct szintén az Xbox One nyitócímeinek egyike, a dobozos változaton kívül elérhető lesz egy free-to-play verziója is, igaz csak egy játszható karakterrel, Jagóval.

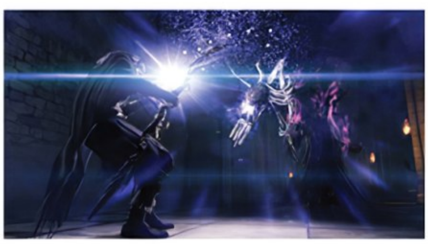
Ted Price tűnik fel a színen, no nem azért, mert eltévesztette volna a házszámot: a korábban olyan PlayStation exkluzív szériákat, mint a Spyro, a Ratchet & Clank, vagy a Resistance szállító Insomniac Games a Microsoft Studios-szal karöltve Xbox One exkluzív címen dolgozik, amely a ***Sunset Overdrive*** nevet viseli.
Egy multiplayer központú, a nem túl távoli jövőben játszódó, nyitott világú lövöldéről van szó, a fejlesztőktől már megszokott őrült fegyverekkel és képességekkel, s mindez rajzfilmszerű köntösbe csomagolva.

Ezután az idén szeptemberben fél évszázados jubileumát ünneplő McLaren-ről láthattunk egy rövid összefoglalót videó formájában. Nem véletlenül, ugyanis a vállalat legújabb „szörnyetege", a McLaren P1 – amelyből az egész világon csak kettő darab létezik -, főszerepet kap a Turn 10 Studios következő generációs autóversenyzős játékában.
A ***Forza Motorsport 5*** a széria történetében először érkezik natív 1080p-s felbontásban, továbbra is tartva a sorozat védjegyének számító 60 képkocka/szekundumos képfrissítést, mondanom sem kell, hogy bámulatosan fest mozgásban a játék. Dan Greenawalt innovációról beszél, a felhő (cloud) szinte korlátlan kapacitásait kihasználva a hagyományos értelemben vett mesterséges intelligencia megszűnik létezni.
Helyét az úgynevezett „Drivatar" névre keresztelt rendszer veszi át, amely tulajdonképpen a játékos mesterséges leképződése, aminek következtében ellenfeleink olyan taktikával, vezetési stílussal, kanyarívekkel lépnek pályára, mint ahogyan mi tettük azt a korábbiakban.
A Drivatar még akkor is játszik, versenyez helyettünk, ha épp offline vagyunk, az általa elért eredmények után járó jutalmakat következő belépésünk során kapjuk meg.

A Forza után Phil Harrison következett, aki egykor a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) alelnöke volt, de tavaly márciusban Peter Molyneux-t váltotta a Microsoft európai részlegének vezetői székében.
A dolog pikantériája, hogy Harrison volt az, aki először mutatta be működés közben a PlayStation 3-at. Mindez már a múlté, immáron a Microsoft színeiben a független fejlesztők melletti elkötelezettségükről beszél a színpadon, amire óriási szükség is van, mert az Xbox Reveal után indie fejlesztők sokasága vélte úgy, hogy a Microsoft hátat fordított nekik. Jött is rögtön a bejelentés, az indie játékok királya - amely már egy ideje X360-on is elérhető és rendkívül népszerű -,

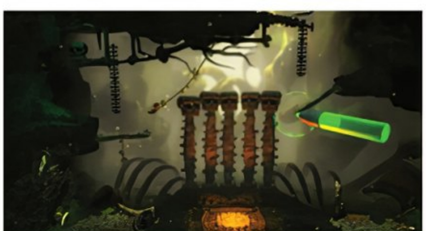


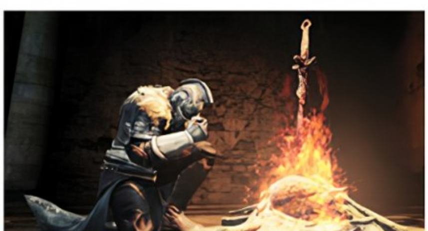


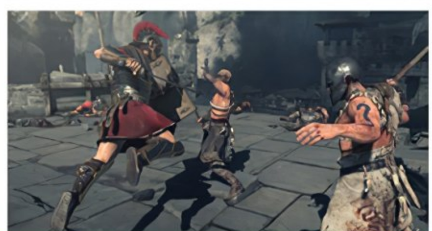


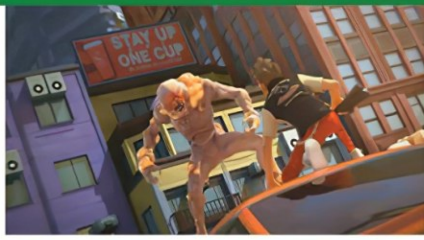




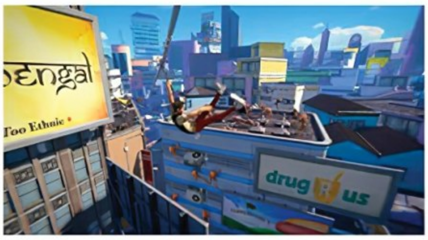
















a ***Minecraft*** Xbox One-on is tiszteletét teszi, méghozzá nagyobb térképekkel az összetettebb építkezésekhez és bővített többjátékos lehetőségekkel.

Harrisont Sam Lake, a Remedy kreatív igazgatója követte, mi más következhetne, mint az Xbox Revealen leleplezett ígéretes Xbox One exkluzív alkotásuk, a ***Quantum Break***.
A Defiance-hez hasonlóan a Quantum Break mellé is készül egy sorozat, a készítők nem kisebb dologra vállalkoztak, minthogy a játék és a tévésorozat világát összemossák.
A külső nézetű akció-kalandjáték középpontjában az idő, valamint annak manipulálása áll. A játék sztorija szerint valamiféle időutazásos kísérlet következtében az idő „meghülyül", zűrzavart okozva ezzel a világon.
A kísérletben részt vevő három személy különleges képességekre tesz szert.
Közülük kettő, Jack Joyce és Beth Wilder lesz irányítható általunk, a harmadik, Paul Serene pedig a játék főellensége lesz, aki emellett a Monarch nevű ellenséges szervezetet is irányítja. A megjelenésre még idén számíthatunk.

Alig pörgött le a Quantum Break trailere, újabb Xbox One exkluzív játék bemutatója jött, aminek címe egyszerűen csak ***D4***.

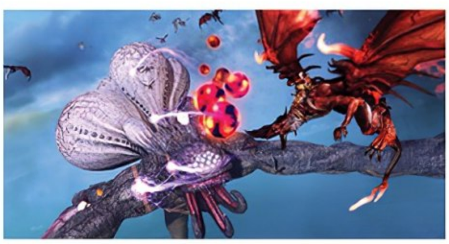
A Deadly Premonition alkotói megirigyelhették a The Walking Dead sikerét, így ők is epizodikus formában, cell-shaded technológiával valósítják meg kalandjátékukat.
Egy nyomozót alakítunk majd, aki különleges képességének köszönhetően vissza tud ugrani az időben, ezen tudását felhasználva kell megoldania felesége gyilkosságának ügyét, valamint megpróbálni megelőzni azt.

Szusszanásnyi időt sem hagytak, máris újabb exkluzív alkotás került bejelentésre.
Project Spark, ami első ránézésre nem is játék, sokkal inkább egy játékkészítő program, amelyben lehetőségeinknek szinte csak képzeletünk szabhat határt.
Egyszerűen tervezhetünk saját kis játékokat, akár még Kinect hangutasításokkal vagy telefonunkon/tabletünkön futó SmartGlass segítségével is. A Project Spark a tervek szerint Xbox One mellett Windows 8-at futtató PC-kre is megjelenik.

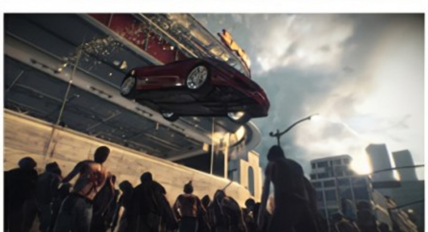
Az újgenerációs ***SmartGlass*** az Xbox One platform alapvető része lesz, és sokkal dinamikusabban alkalmazkodik majd a játékokhoz. Ashton Williams a Microsoft community managere a prezentáció során míg a Ryse-zal játszott, addig a SmartGlass segítségével keresett egy multis meccset a Killer Instincthez, találat után azonnal, várakozás nélkül válthatott a mérkőzésre.

Az Xbox LIVE Arany tagsággal rendelkezők a Microsoft Twitch.tv-vel kötött megállapodása következményeként képesek lesznek játékukat élőben közvetíteni, sőt, szerkeszthetik, majd utána valamelyik videómegosztóra is feltölthetik. Ezen kívül Xbox One-os barátlistánk az X360-tól eltérően nem lesz 100 főre korlátozva, illetve ősztől a Microsoft Pontoknak is búcsút inthetünk.
Az átálláskor meglévő pontjainkat valódi valutára váltja a cég.

A rövid kitérő után ismét a játékoké volt a főszerep, bemutatkozott a ***Crimson Dragon*** egy látványos trailerrel, amelyhez hangot nem kaptunk, majd a korábbi pletykáknak

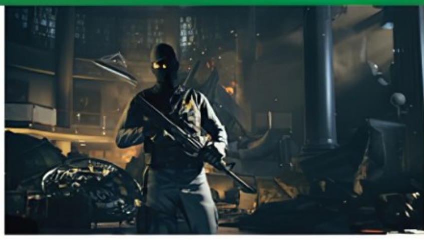




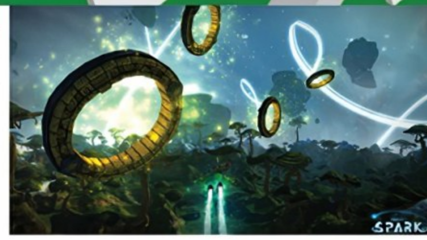





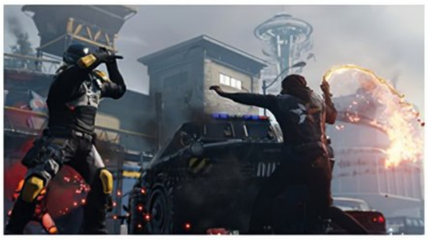


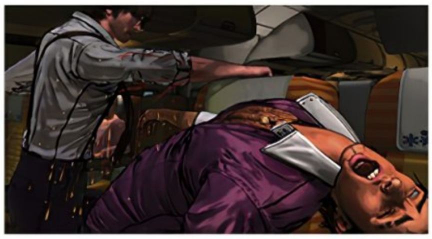




















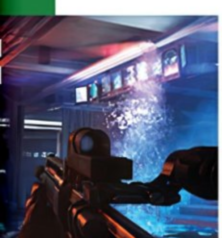
megfelelően feltűnt a ***Dead Rising 3*** logója a kivetítőn. Egy nyitott világú zombis akciójátéknak ígérkezik, méghozzá új főhőssel, Nick Ramos személyében. A játékban tulajdonképpen bármilyen kezünkbe akadó eszközzel irthatjuk a ránk törő zombi sereget.
A Dead Rising 3 szintén idén érkezik, kizárólag Xbox One-ra. A zombikat a CD Projekt RED-es John Mamais követte, aki élőben demózta a ***The Witcher 3: Wild Hunt***-ot.
Mint megannyi, az E3-on bemutatott játék, ez is nyitott világú lesz, töltőképernyők nélkül, valódi next-gen grafikával, Kinectes hangutasításokkal (varázslás pl.) és SmartGlass támogatással (inventory és karakter menedzsment).

A DICE fejlesztői léptek a színpadra, ***Battlefield 4*** gameplay következett, amelyet csak harmadik nekifutásra sikerült hanggal együtt elindítaniuk.
A kínos baki után az egyszemélyes kampányból kaphattunk némi ízelítőt, a Frostbite 3 motor szépen teszi a dolgát, a fejlesztők ígérete szerint konzolon is 60 fps-sel fog futni az ősz folyamán érkező stuff.
A Second Assault nevet viselő első BF4 térképcsomag Xbox One-ra érkezik legelőször.
A Battlefield után Phil Spencer tért vissza három újabb exkluzív játékkal: az első a Capybara Games-től a ***Below***, a második a ***Black Tusk Studios*** (korábban Microsoft Vancouver) új játéka, aminek még a nevét sem tudjuk egyelőre, a harmadik pedig egy új ***HALO***, természetesen a 343 Industries-tól.

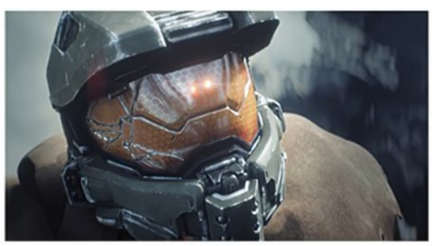
Ezzel elérkeztünk a show azon részére, amelyet mindenki nagy izgalommal várt: Phil Spencer bejelentette, hogy az ***Xbox One idén novemberben*** kerül az üzletek polcaira 21 országban (Magyarország nincs közöttük), 499 $/€-s árcédulával.
Itt szeretnénk kitérni azokra a DRM-re vonatkozó változtatásokra, amelyeket nem sokkal ezen sorok virtuális papíromra vetése előtt jelentett be Don Mattrick.
Ennek értelmében a korábban beharangozottakhoz képest nem kell 24 óránként internetre csatlakoztatnunk a konzolt, ha játszani szeretnénk, elegendő lesz egyszer, az első beüzemelés során.
A lemezes játékok eladását, kölcsönadását, elajándékozását sem fogják korlátozni, ugyanúgy fog működni, mint a kurrens generáció esetében.
A lemezes és digitális formában megvásárolt játékainkkal is játszhatunk offline, ráadásként még a régiózár is eltörlésre került.
A konferencia zárásaként az ex-Call of Duty veteránokból verbuválódott Respawn Entertainment első játékát mutatták be.
A ***Titanfall*** címre hallgató, jövő tavasszal érkező multiplayer-központú FPS egy mechákkal teli világba kalauzol minket, amelyről bővebben gynorbi EA-s összefoglalójában olvashattok.

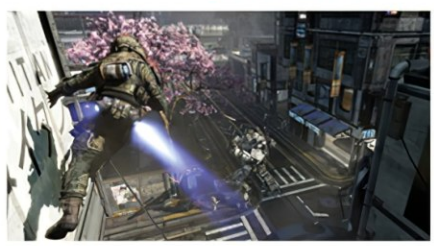
Véleményem szerint legutóbb 2003-ban láthattunk ennyire izgalmas MS sajtókonferenciát (ott leplezték le a Halo 2-t).
Egyik nagy játékbejelentés követte a másikat, valóban a játékokról szólt a show.
A Microsoft megpróbált mindent beleadni, hogy az Xbox One bemutatóján ejtett csorbát valahogyan kiköszörülje. Hogy ez sikerült-e, Rátok bízom!

galbalazs1987





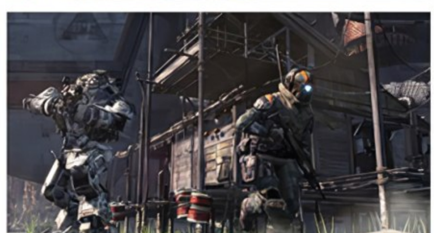












E3 Sony Konferencia



A májusi Xbox One bemutató után látszólag egy esélyt kapott a Sony, hogy bizonyítson a PlayStation 4 immáron teljes leleplezésével.
Így, az E3 után közel három héttel nem mondanám, hogy teljesen kiütötte a Microsoft táborát, sőt - a redmondiak ellentámadásba lendültek, úgyhogy még izgalmas generációnak nézhetünk elébe. A PlayStation 4 készen áll, ám kérdés, hogy vajon mi is...?

Az E3 előtt...

Májusban sokakat meghökkentő hatással ért az Xbox One felfedése a nagyvilág előtt. Abban a kb. egy órában nem sok játékról esett szó, annál inkább a TV-ről, a Halo sorozatról és az EA Sports Ignite motorjáról. Ezeket látván a Sony tovább erősítette a februárban fellebbentett „konzol, kőkeményen videojátékra szánva" irányzatot, amit az E3-on határozottabban is érzékelni lehetett. Igen ám, de a Microsoft előadása UTÁN kerültek csak ők a porondra.
Microsofték egy raklap játékot mutattak be, kellőképp bizonyítva azt, hogy igen, a májusi esemény csak vaktöltény volt.
A Sony-n volt hát a sor, hogy bizonyítson. Azok után, hogy a PS3 horribilisan magas árcédulával rajtolt, megspékelve egy lassú rajttal, a japánoknak fontos lesz ezúttal a kurrens generációs rajt csorbáját kiküszöbölni a PS4 esetében...

PS Vita

Jack Tretton, az SCE amerikai ágazatának vezérigazgatója lépett elsőként a pódiumra, és a szokásoknak megfelelően nem alkalmazott in medias res nyitást, hanem először is a jelenleg piacon levő konzolokról beszélt. 125-nél is több cím érhető el a még csak bemelegedő PS Vitára, az amerikaiak pedig átlagosan 10 játékot szereztek rá, erősítve a digitális disztribúció szerepét, illetve jövőjét egyaránt.
Idén még 85 Vitás címre számíthatunk, például a ***Batman: Arkham Origins Blackgate***-re, a ***Counterspy***-ra, a ***Destiny of Spirits***-re, a ***Doki Doki Universe***-re (stílusilag én „robot-ember-szimulátor"-nak mondanám; PS3-ra/PS4-re is elérhető lesz), a ***Killzone Mercenary***-re, és a ***Tearaway***-re (a Media Molecule új játéka a LittleBigPlanet után szabadon).
Régebbi játékok is kapnak új otthont, hiszen a ***God of War*** első két része HD remake-et kap, a ***Final Fantasy X*** és ***X-2*** is megcélozza a Vitát, a thatgamecompany műalkotása, a ***Flower*** is „handheldesítésen" esik túl, de a PS3-ra 2010 végén megjelent ***Dead Nation*** is kap egy PS Vita portot.
A The ***Walking Dead: 400 Days*** DLC, amely a Telltale Games műhelyéből kúszik elő, szintén elérhető lesz a Sony handheldjére - ha esetleg még nem rendelkezel PS Vitával, érdemes augusztusig várni, hiszen akkor egy bundle részeként lecsaphatsz a TWD első évadjával és a 400 Days-zel egybecsomagolva rá.
És a jövő? Nos... a PS4 számára a Vita ugyanolyan lesz, mint a Wii U-nak a GamePad.
A Remote Play lehetőségével ugyanis a PS4 címeket is játszhatod majd a Vitádon, feltéve, ha kellőképp erős WiFi kapcsolat van a közeledben.
Így akár lehet a konyhában is nyúzni a DriveClub-ot például, ha épp egy hosszú verseny van terítéken. A PlayStation Vita jó kezekben van, a Cross Play új löketet adhat a tapis handheldnek.

PS3

Bűn lenne a jó öreg PlayStation 3-at kihajítania a Sony-nak a képzeletbeli ablakon - pláne annak tükrében nem, hogy a közelmúltban jelent meg talán az év legjobb játéka, a The Last of Us... bár még messze az év vége, úgyhogy ne siessük el!
Felbukkant a ***Puppeteer*** is, amely Európában egy kicsit szerencsétlen időpontban, szeptember tizenegyedikén fog megjelenni. Eme platformerben az lesz az érdekes, hogy 2D mellett 3D-ben is nyúzhatjuk, és Calbrus, a kezünkbe kerülő olló kulcsfontosságú szerepet fog betölteni a játékos győzelme érdekében, hiszen ez a vágóeszköz fegyverként, illetve a továbbjutásban szükséges eszközként egyaránt szükségünk lesz rá.
Érdemes lesz Kutaro-nak, a játék hősének új fejeket találnunk Ying Yang segítségével, akit a jobb analóg karral irányíthatunk.
Bábjáték, videojáték kivitelezésben...
A ***Rain*** „a videojáték művészet" irányzatát képviselheti idén ősszel. Egy csak esőben látható kisfiú kalandjait ilyen formátumban megvalósítani nem könnyű, de szemmel láthatólag (vagy inkább nem láthatólag?) kivitelezhető. Rövid videó volt, de annál inkább mesteri.
Nem hagyhatjuk szó nélkül az októberben betoppanó ***Beyond: Two Souls***-t sem, amit egy bizonyos Heavy Rain-t elkészítő Quantic Dream fog tálalni nekünk. Egy drámai előzetes, szinte már-már érezhető fájdalommal, plusz számtalan akciódús jelenettel.
Ellen Page és Willem Dafoe ősszel robbanthatja a bankot. Várjuk! Mi a helyzet a ***Gran Turismo 6***-tal? Ez lehet a PlayStation 3 utolsó nagyobb címe, mielőtt a PlayStation 4 kapná a hangsúlyt - a Polyphony Digital belenyúlt a fizikába, és ezzel együtt nagy eséllyel a tutiba is. Július másodikától kipróbálható egy demó - nézzétek meg Ti is!
Remélhetőleg ezúttal nem kapunk halasztást halasztás hátán - ha betartják az ígéretüket, 2013 végén fog megjelenni a „minden (asztali) PlayStation-re két GT-t" tradíciót folytató GT6, ami nem kisebb riválist kap, mint az Xbox One nyitócímei között feszítő Forza Motorsport 5-öt... „Nem túl kopottas egy hetedik évét taposó konzoltól, nem?" Jack Tretton szavaival élve.
Közel háromszáz játék érkezik a PS3-ra még idén - a PS3-ban még van tehát pár év, az fix!









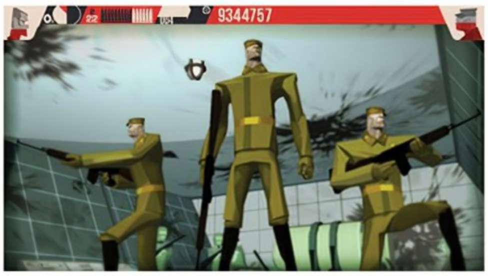














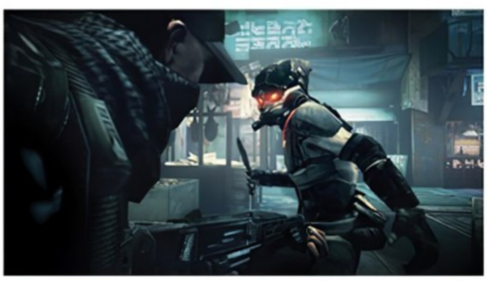
PS4

Andrew House, a SCE vezérigazgatója vette át a stafétabotot. A brit úriember nem is húzta sokáig az időt; egy kis felvezetés után a lényegre tért, bemutatván végre a PlayStation 4 kinézetét! Mindenki döntse el maga, hogy hogyan is néz ki - nekem nem tisztem véleményt alkotni róla.
Az viszont említésre méltó, hogy a közönség éljenzéssel fogadta a „háromdimenziós paralelogrammát", első látásra nekem annak tűnt ugyanis oldalról a PS4!
Michael Lynton, a Sony Entertainment és a Sony Pictures Entertainment elnöke - az öntömjénezés után - bejelentette, hogy exkluzív tartalmat készítenek a PSN-re, illetve a PS4-re.
A Video Unlimited már a PS4 megjelenésének napján közel 150 ezer film közül enged kölcsönözni majd számunkra, de a Music Unlimited is már aznap elérhető lesz - 20 milliónál több dal vár majd ott ránk.

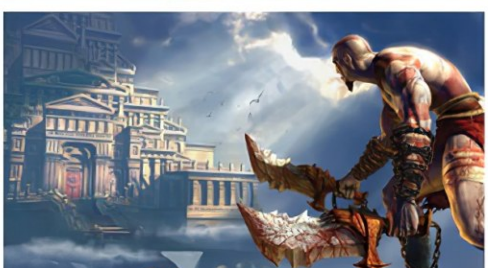
Persze a PS4 alapjaiban véve videojátékokra van tervezve, ezen is van a hangsúly. Shuhei Yoshida, a SCE Worldwide elnöke a közönség elé állva elhintett egy rövid, de annál ízesebb mondatot: a Worldwide harmincnál is több PS4 címen dolgozik jelen pillanatban, és ami még izgalmasabb: ebből 20 a konzol első évében fog érkezni, ennek az egyharmada új IP (intellektuális tulajdon - azaz teljesen új játék, nem folytatás).
Az egyik ezek közül a Ready At Dawn (többek között az ő munkájuk a két PSP-s God of War rész) és a SCE Santa Monica projektje, a ***The Order: 1886***. A 2010 óta fejlesztés alatt álló játék egy alternatív világkörnyezetbe visz el bennünket, ahol az ipari forradalom NEM azért zajlott le, hogy az emberiség jóléti szintje megemelkedjen, hanem a túlélés céljából - az emberek küzdelme a még nem ismert humanoid lényekkel nagy eséllyel egy külsős nézetű kalandjáték lesz, ha a tavaly februárban felbukkant Ready at Dawn álláshirdetésnek hihetünk. Darkos, indusztriális, megjelenési dátummal még nem rendelkező.

A nyitócímek oszlopos tagja lesz a Killzone franchise új része, a ***Shadow Fall***.
A KZ3 történései után 30 évvel zajlódó rész továbbra is a Helghast és a Vekta frakciók közötti küzdelmekbe irányítja a játékost. Durva, utolsó csepp (virtuális) vérünkig történő menetelős, futurisztikus FPS háború. Majd meglátjuk, mennyire üt - a Battlefield 4 és a Call of Duty: Ghosts új kihívót kap, annyi szent. (Főleg annak tekintetében, hogy mindkettő next-gen konzolokra is jön...)



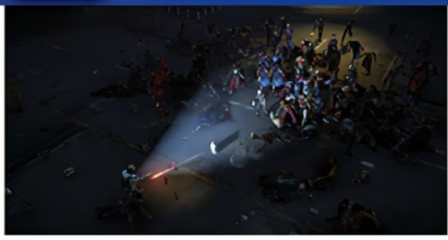


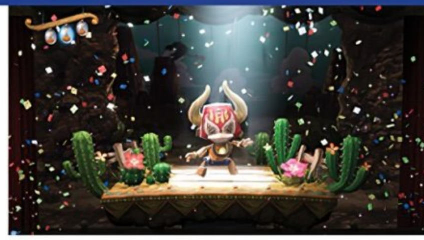




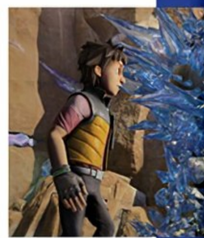


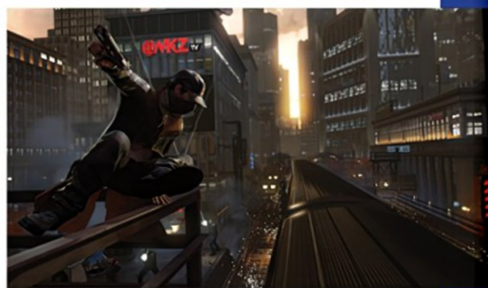








A ***DriveClub*** szintén a megjelenés pillanatában elérhető lesz számunkra.
A fejlesztők kőkeményen a versenyzős, autós játékokra szakosodtak: az Evolution Studios ugyanis a PS2-n tarolt a hivatalos WRC játékokkal (a 4 bitang jó lett akkoriban!), majd a PlayStation 3-ra költözve a MotorStorm sorozatot alkották meg.
Immáron a PS4 fekszik képzeletbeli műtőasztalukon; bár a DriveClub nem tekinthető szimulátornak, mégis az aszfalton történő versenyen lesz a hangsúly, igaz, egy kicsit más kivitelezésben, mint ahogy azt a GT6/Forza 5 párosa teszi majd: nomen est omen, itt lehetőségünk lesz csapatot alkotni, vagy más játékosok bandájába verődni - ebből adódik az, hogy a közösségi játékra építenek a fejlesztők.

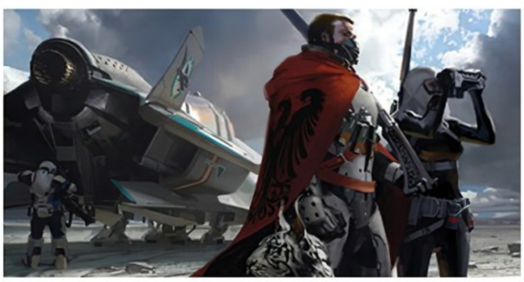
Aki előfizet a PlayStation Plus szolgáltatásra (amely kötelező lesz, ha PS4-en szeretnél multizni - az előfizetés konzolhoz és nem felhasználóhoz lesz kötve), ingyen kap egy limitált tartalmú DriveClub-ot, kevesebb pályával és autóval.

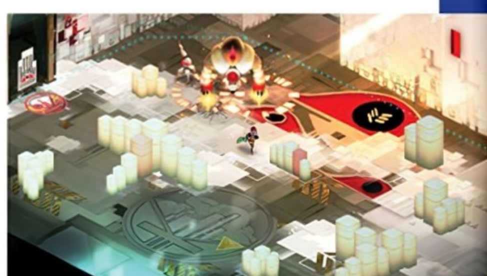
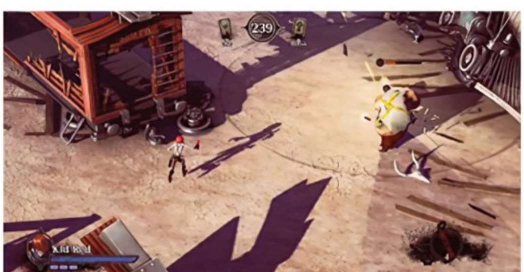
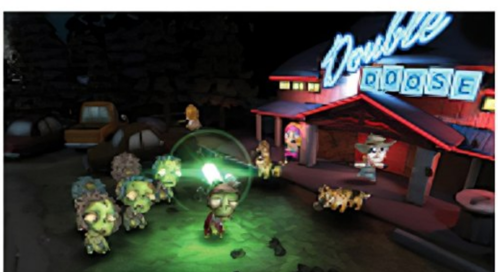
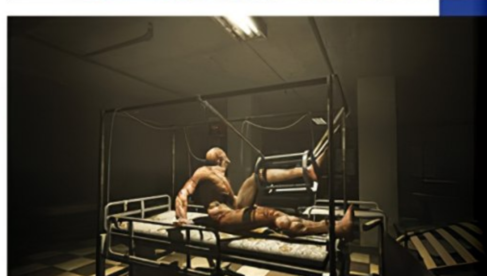
A Sucker Punch új játéka (Sly első három része PS2-n) is felbukkant az előadáson, mégpedig az új inFamous-szel, amely a ***Second Son*** alcímet kapta.
A februárban leleplezett új rész az inFamous második felvonása után játszódik, amelyben Cole az életét feláldozta a Conduitok haláláért... de sajnos nem járt teljes sikerrel!
Delsin Rowe, egy elsőre átlagos graffitis lesz az új főszereplő, aki mindössze egy baleset túlélőin próbál segíteni, viszont - miután érintkezik egy Conduittal - a benne rejlő erők életre kelnek.
Delsin képessége nem más, mint más Conduitok erejét átvenni... 2014 elején.

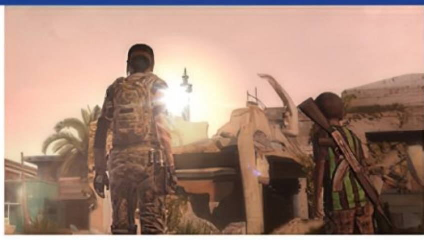
Knack (újabb nyitócím a kínálatban, producere Mark Cerny, aki az első Crash Bandicoot és Spyro részeken, illetve a Ratchet & Clank első három részén is dolgozott) képessége az, hogy fémet, illetve más anyagokat képes magába szívni, amelytől világmegmentő lehet. Látványos, illetve szórakoztató - kis plaftormer, kis beat'em up? Jöhet, kipróbálnánk.

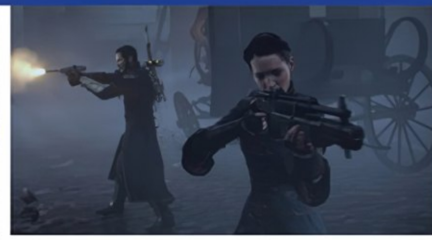
A Quantic Dream 12 perces The Dark Sorcerer techdemója? Brutális. A ***Diablo 3*** is betámadja a PlayStation 4-et, de a PS3-ra is meg fog jelenni.
A Final Fantasy Versus XIII, amely már jó ideje várat magára, nem veszett el, hanem átalakult - a neve immáron ***Final Fantasy XV***.
Két dolgot érdemes megemlítenem ezzel kapcsolatban - egyrészt multiplatform, másrészt továbbra sem rendelkezik megjelenési dátummal.
A Final Fantasy széria újabb tagot kap a XV-ön kívül, hiszen a ***XIV: A Realm Reborn*** kizárólag PS konzolokra lesz elérhető - PS3-ra augusztus 27-én, PS4-re 2014-ben jelenik meg. A Square Enix bemutatta a ***Kingdom Hearts III***-at is, ez is multi cím, de legalább tudjuk, mikor jön: jövőre!

Szóba került az ***Assassin's Creed IV: Black Flag*** is, amely a PS4-en futott a konferencián. Vagy legalábbis próbált futni, mert már a legelején is beállt egy másodpercre, a végén ki is akadt... (de sebaj, lesz nekünk exkluzív Aveline PS3-ra és PS4-re az AC III: Liberation-













ből!) A ***Watch Dogs*** továbbra is ígéretes, bár kíváncsi leszek arra, hogy mennyire is lesz érdekes az az egy órányi exkluzív tartalom a Sony konzolokon.
Aztán van itt még nekünk ***NBA 2K14***, ***The Elder Scrolls: Online*** (először PS4-re lesz béta), ***Mad Max*** (speckó túlélőkészlet kizárólag PS-re).
A ***Destiny*** is okozhat még meglepetéseket - a Bungie számára igenis van élet a Halo-n túl... amit láthattunk játékmenetet, nagyon biztató volt. Várjuk sok szeretettel mindet, kérdéses, hogy anyagilag hogy bírjuk majd.

PS4 - Indie

A Sony támogatja az indie fejlesztőket, így egy kisebb, de annál tehetségesebb csapat is sikeres lehet a PS4 segítségével.
Pár cím: ***The Witness***, a számomra hihetetlenül magával ragadó ***Transistor***, ***Don't Starve***, ***Mercenary Kings***, ***Octodad: Dadliest Catch***, ***Secret Ponchos***, ***Ray's the Dead***, a meglepetés ***Outlast***, ***Oddworld: New ,n' Tasty!*** (Abe's Oddysee remake), ***Galak-Z***, de megemlíthetjük a free-to-play ***Blacklight Retribution***-t is. Mindegyikük konzolon először PlayStation 4-re lesz elérhető.

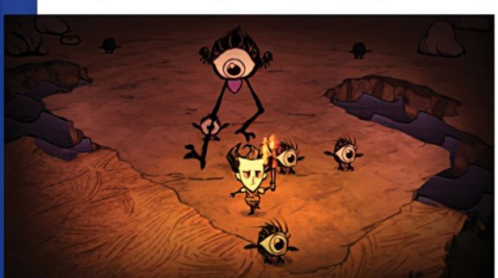
És a lényeg...

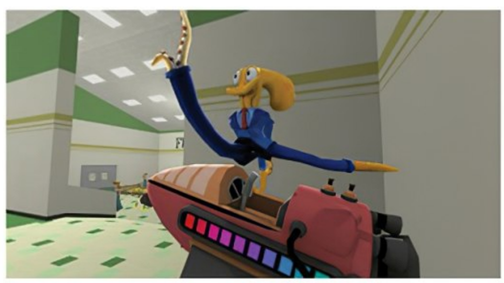
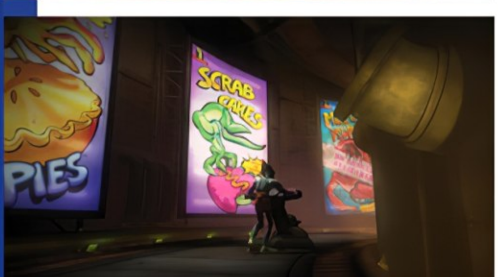
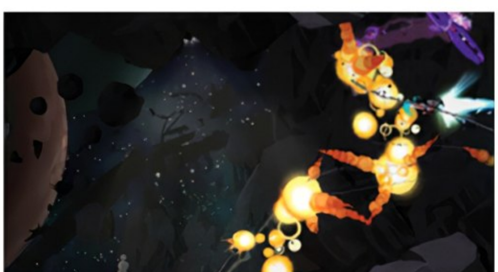
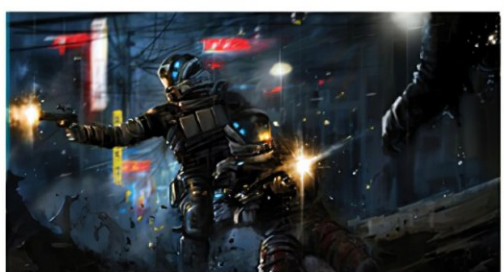
Jack Tretton visszatért a színpadra, és akkor látszólag bevitte az első horgost a Microsoftnak: a PlayStation 4 támogatni fogja a használt játékokat! És a kölcsönzés? No para, marad a régi rendszer, nyugodtan kölcsönadhatod a haverodnak! Kötelező az online kapcsolat? Nem! De - mint ahogy korábban írtam - a PlayStation Plus kötelező lesz a multiplayerhez. Andrew House visszakapván a szót, a Gaikai technológiáját alkalmazó felhőszolgáltatás (pl. PS3 játékok streamelése, hardveresen ugyanis nem kompatibilis visszafelé a PS4!) rajtjának dátumát tette először közzé: 2014-ben Amerikában fog először elindulni. Ha ez az év elején esedékes, mi még talán az év végén kapunk a jóból. De mennyibe kerül majd? - kérdezhetitek joggal... az ár: 399 euró, hölgyeim és uraim (ezt a közönség kb. fél percig kitörő örömmel konstatálta), bár tény, hogy kamera nélkül lesz ennyi - valamit valamiért. De ez még mindig jobb, mint az 500 eurós 20 GB-s PS3 nyitóár, és ami szintén fontos: a PS4 olcsóbb lesz az Xbox One-nál. Megjelenés 2013 végén, a karácsonyi roham kellős közepén - de láttunk már elszórva itt-ott november végi megjelenésre utaló reklámokat...

Az E3 után...

A Microsoft és a Sony bár egyre jobban épít az online lehetőségekre, mindkét konzol igyekszik a PS3/X360 által kitaposott úton haladni. Igaz, nem volt annyi új cím bejelentve, mint a Microsoft előadásán, de sokak számára az ár lehet majd a next-gen konzol megvásárlásának eldöntő tényezője.
Legyen bármelyik konzol is a preferált számodra, a célunk közös: játsszunk együtt, el-végre a szórakozás a lényeg... légyhű hithű Nintendós, tősgyökeres Sony-s, vagy Xbox-os!

V



E3 Nintendo Direct



Miközben az E3-on egymásnak esett a Microsoft és a Sony, a Nintendo eközben egy másik módszert alkalmazott: egy előre rögzített, kb. háromnegyed órás Direct műsort időzített be, miközben az Amerikában igen, nálunk már annál inkább nem ismert Best Buy üzletekbe kitelepült, hogy ott ki lehessen próbálni a játékaikat.
Ez mondjuk nem ment zökkenőmentesen, hiszen néhány Microsoft-alkalmazott gerillamarketinggel próbálta promotálni az Xbox One-t...

A prelűd

Az E3 előtt volt egy olyan pletyka, miszerint a Nintendo csökkenteni tervezi a Wii U árát, hogy az eddig eléggé nehézkesen eladható konzolt ezzel próbálják csábítóvá, illetve elérhetőbbé tenni. Az eredeti elvárás 5.5 millió volt, most már „csak" 4 millió Wii U eladása a cél az első évben - ez megvalósítható lesz, mégpedig több okból: egyrészt a nyár folyamán érkeznek újabb first-party játékok, másrészt pedig már közel 3.5 millió eladásnál jár a két kiadással rendelkező konzol - előbbi kb. 85, utóbbi kb. 110 ezer forintot kóstál jelen pillanatban.

A játékokkal kapcsolatban is voltak azért felmerülő ötletek, illetve elvárások.
A Wii-n voltak úgynevezett „killer app"-ok, amelyek nagyon komolyan megindították az érdeklődést a leánykori nevén Revolution-nek nevezett konzol felé, gondoljunk például a Super Mario Galaxy-kra, vagy a Super Smash Bros. Brawl-ra.
Ezekből kiindulva reménykedhettünk például egy SMG3-ban, egy új SSB-ben, a Monolith Soft (Xeno játékok) új projektjében, esetleg egy Wii U-ra készülő új Zelda játékban.

A 3DS-t se hanyagoljuk el; köszöni szépen, jól van - 31 millió eladott handheld kicsivel több, mint év alatt nagyon is jó eredmény, kompenzálva a Wii U lassú indulását.

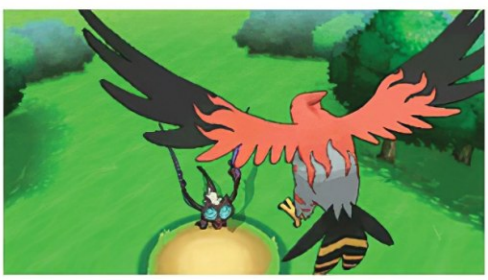
Viszont ennek ellenére szinte semmi újat nem jelentettek be a Nintendo Direct legújabb kiadásában, ami annyira nem is nagy gond, hiszen ami szóba került a műsorban, biztosan mind yentengert fog rázúdítani a N fejeseire...

A Direct

A Nintendo ad a tradíciókra. Ez a „műsorvezető" kilétében is megnyilvánult, hiszen Satoru Iwata, a cég vezérigazgatója kommentárjával spékelték meg a kicsivel több, mint 40 perces előadást. Ha ehhez hozzáteszem, hogy ebbe a rövid időbe beletömtek 10 játékot, illetve két összeállítást a 3rd-party, illetve az eShop címekről, akkor kimondhatjuk: tömény!
A Nintendo ugyanis nem kívánt showműsort csinálni a két konzolja és a rájuk készülő játékok köré, hanem inkább egy Direct keretein belül zúdítottak ránk bejelentések, megjelenési dátumok és trailerek özönét.
Csillagos ötös; bár én személy szerint hiányoltam a Sony/Microsoft prezentációk háttérzaját... a közönséget magát.

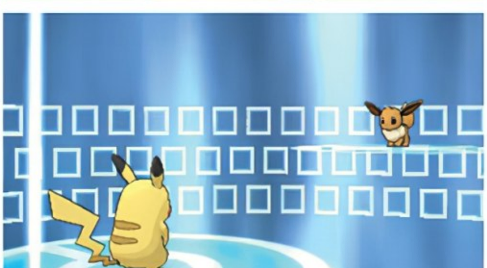
Ugrás a mélyvízbe; úszószemüveg fel, levegővétel, rajt... Elsőként a 3DS egyik hatalmas aduászával nyitottak, mégpedig a ***Pokémon X/Y*** párosával. Nem túlzok, ha azt mondom, hogy ez a játék(páros?), amely már immáron a hatodik generációs „szerezdmeghátmind" műfajt képviseli, ősszel tovább fogja tolni a 3DS szekerét. Megtudhattuk, hogy világszerte (!) október 12-én fog a boltokban landolni az X/Y - nincsen lokalizációs várakozás, amíg japánról lefordítják angol nyelvűre a komplett játékot! Zseniális döntés a Game Freak és a Nintendo részéről.
Nem kizárólag ezzel lép új szintre az X/Y: említésre méltó az is, hogy ez a duó lesz az első a Pokémon handheld játékok listájában, amely 3D-s, poligonos grafikát fog alkalmazni. Új típussal (Fairy - a Dragon típus ellen hatékony) is bővül a horda, amely immáron már 18 típust tartalmaz. A Pokémon-Amie lehetőségével még jobban megbarátkozhatunk csapatunk tagjaival: etetés, simogatás, a Pokémonjaink mozdulatainak utánzása... ezekkel tehetjük boldoggá őket, amely a csatákban is majd nagy szerepet játszhat. Továbbá adott Pokémonok ötfős hordákban fognak majd ránk támadni, úgyhogy érdemes lesz tápolni magunkat.
Újabb addíció az X/Y-ban a légi csata, amelyben repülni/levitálni képes Pokémonokkal kell majd küzdenünk. Október 12, szerezd meg hát mind újra.

Ezek után egy új bejelentés érkezett: érkezik a ***Super Mario 3D World*** a Nintendo Wii U-ra! A 3DS-re készült 3D Land stílusát felvéve újabb platformmóka vár ránk, ezúttal kiegészülve egy új power-uppal: macskaruhát öltve gyorsabb futást, falmászást, lekarmolhatjuk az ellenfeleket, és ha a pálya végi zászlónál elvétjük a csúcsot, akkor sincs gond, mert karakterünk így automatikusan meghódíthatja azt.
A 3D World több játékból merített, hiszen Mario mellett Luigi, Toad és Peach is játszható karakter lesz, mindegyik eltérő karakterisztikával (utalás az amerikai/európai Super Mario Bros. 2-re) - Toad a leggyorsabb, Peach lebeg, Luigi magasabbra ugrik/lassabban

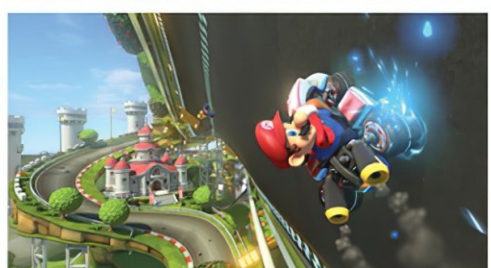






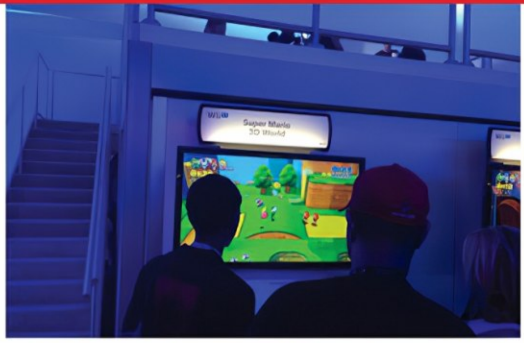
















esik le, és Mario az „átlagosjános”. Egyszerre négyen is játszhatunk, osztozva az életszámon, plusz egymást is felkaphatjuk egy-egy nehezebb pályarésznél a továbbjutás érdekében (NSMB Wii).
A GamePad is kihasználásra fog kerülni: ha egyedül játszunk, akkor a GamePad mozgatásával a kameranézetet is változtathatjuk, de az érintőképernyőt használva rejtett tárgyakat is fellelhetjük. Világszerte decemberben jön eme játék - ha a 3D Land tetszett, ez sem fog csalódást okozni!

Ekkor megérkezett az első videó a januárban már megemlítésre került ***Mario Kart 8***-ról, amely a Wii U-t célozta be. A 3D World-höz hasonlóan itt is egyféle direkt folytatásról beszélhetünk, hiszen a 3DS-re betoppant 7 közvetlen továbbgondolásának tekinthetjük a „minden platformra Mario Kart-ot” tradíció új tisztviselőjét.
Az első HD felbontású versengés (amely 60 fps sebességű lesz) itt is a többiek elkalapálásáról szól különféle tárgyak használatával változatos helyszíneken, legyen az sima aszfalton, egy víz alatti, vagy akár a levegőben történő ütközet helyén.
Ami viszont újdonságként lép be a sorozatba, az nem más, mint az anti-gravitációs pályarész: nem egy helyen lesz hajmeresztő látvány az, hogy fejjel lefelé, vagy Pókembert megszégyenítően a falon hajtunk járművünkkel (legyen az gokart, vagy akár motor). A multiplayer is kap egy alapos gatyába rázást; akár tizenketten is megküzdhetünk a győzelemért, majd a legsikeresebb pillanatainkat megoszthatjuk a Miiverse-en a Mario Kart TV segítségével. A megjelenés 2014 tavaszán lesz esedékes.

Rémlik még a 2010 októberében megjelent Wii Party? Eme partijáték folytatást kap a Wii U-ra ***Wii Party U*** névvel. A nyolcvan minijátékot ígérő társasjáték a Mario Party sorozat által kitaposott utat kívánja használni.
A GamePad-ot és a kontrollert egyaránt támogató (illetve több játékos esetén mindet igénybe vevő) Wii Party U felülnézetes játékokat is beledob a közösbe - ezek a GamePad-ot igénylik majd, a videó-összeállításban egy sínpályás autóverseny demonstrálta, hogy mire számíthatunk majd pontosabban. Amit eddig láthattunk belőle, az még eléggé japános volt (gondolok itt főleg a karakterek arcaira), de mire elkészül a játék, addigra biztosan kifinomítják számunkra. Érdekes, hogy januárban még nyári megjelenést terveztek, ám ezúttal bejelentésre került, hogy még dolgoznak a Wii Party U-n, amely csak októberben fog a boltokba kerülni. Ugyanilyen elhalasztást kapott a ***Wii Fit U*** is, hiszen az eredeti elképzelések szerint a launch window időszakában (2012 november - 2013 március) jött volna ki, de „az új ötletek megvalósítása, illetve a játék minőségének tökéletesre csiszolása” időt igényel, így eme edzőprogram csak decembertől lesz kapható.

Aki művészi hajlamokkal rendelkezik, és kitűnő rajzait megosztja a Miiverse-en, most megtalálhatja számítását; új ***Art Academy*** rész készül ugyanis a Wii U-ra! Egy „speciális” verzió viszont még a nyár folyamán elérhető lesz az eShop-ból - ezt egyfajta előzetesnek is tekinthetjük (kb. úgy, mint a GT5 Prologue esetében) a még megjelenési dátumot és árat nem kapott végleges kiadásból.
A GamePad-ot rajztáblaként használhatjuk kellékeinkkel: ceruzák, színes ceruzák és pasztellkréták hada várja a rajzban tehetséges Wii U-tulajokat majd. Mivel én botkezű vagyok (és akkor még eléggé finoman fogalmaztam), kihagynám.

A Directen ekkor két összeállítás következett, melyből az egyik a third-party (külsős fejlesztésű) címeket mutatta be, amelyek a 2013-as év során következnek. Mivel van ám nekünk egy multiplatform összeállításunk néhány ol-



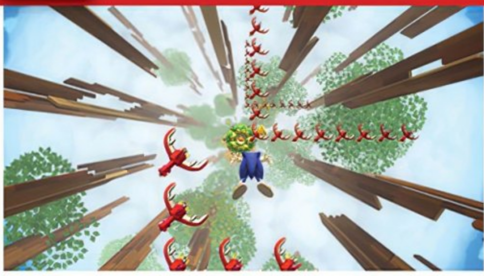




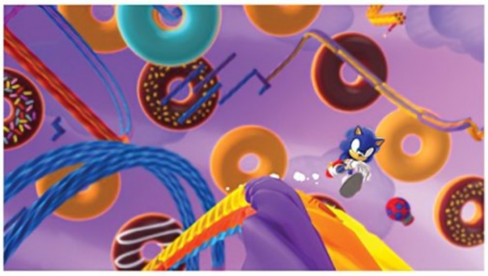
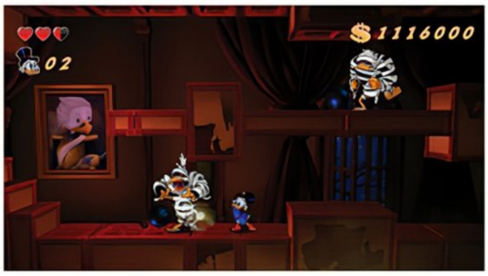












dallal hátrébb, ezeket itt nem taglalnám, csak arról ejtenék szót, hogy az eredetileg csak a Wii U-ra érkező Deus Ex: Human Revolution Director's Cut PS3/X360-ra is jönni fog. Amúgy egy 14 játékból álló listára számíthatunk Nintendo platformokra idén, szóval lesz min játszanunk, az tuti. Nintendo-exkluzív címként a ***Sonic Lost World***-öt emelném ki - a SEGA-Nintendo együttműködésnek ez az első gyümölcse, amelyet Wii U-n és 3DS-en egyaránt „learathatunk" az év végén. Egy barátságos retró-modern Sonic keveréknek tűnik az eddig látottak alapján, úgyhogy a veteránok számára is finom falat lehet...

Az eShop összefoglaló után (az ***Oddworld: New 'n' Tasty!***, illetve a ***DuckTales: Remastered*** a legnagyobb címek közülük) betámadta a képernyőt a Gamecube-on is fantasztikus látványvilággal rendelkező ***The Legend of Zelda: Wind Waker***.
Miközben a Nintendo készíti az új részt (tavaly ugye volt techdemó, ne felejtsük), addig is megérkezik a januárban bejelentett WW HD remake októberben: 1080p felbontás, 60 FPS, miközben a véleményem szerint időtálló grafika is kapott egy kis kicsinosítást.
A GamePad inventory-ként (illetve kijelzőként - támogatja az Off-TV Play-t) szolgál majd, a hajónk sebességét tuningolhatjuk, Tingle pedig ezúttal a Tingle Bottle segítségével a Miiverse-be küldhet üzeneteket - akár screenshotokkal megspékelve -, amelyeket a tenger majd partra mos más játékosoknak. Ha eddig nem játszottal a Gamecube-os eredeti verzióval, ezt mindenféleképpen érdemes lesz kipróbálni - az egy évtizede hatalmas sikert aratott Wind Waker nagy eséllyel pályázik az idén megjelenő Wii U játékok legjobbjának titulusára.
Vajon milyen lehet majd a Wii U-s új Zelda cím? Még nem tudunk róla szinte semmit; a Wii-s Skyward Sword-ot elég nehéz lesz felülmúlni, de a Nintendo számára semmi sem lehetetlen, az új részről talán még az év végén hallhatunk - addigra Iwatáék hátha bejelentik!

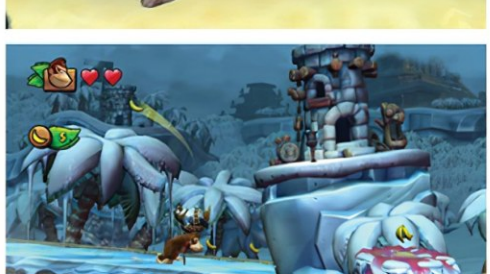
A Platinum Games (egyik) alkotása következett a porondon, amelyet szuperhősök tömkelege töltött meg - a ***Wonderful 101***-ról van szó, amely mögött rendezőként egy bizonyos Hideki Kamiya áll. Resident Evil 2, Devil May Cry, Viewtiful Joe, Bayonetta - csak néhány játék eme japán úriember munkásságából. A Wonderful 101-ben egy földönkívüli inváziót kell megállítanunk szuperhőseinkkel, akik a Unite More képességet alkalmazva több alakzatot (fegyvert, mondhatnánk) vehetnek fel - csak rajzoljuk meg az alakzatot a GamePadunkon, és máris alakzatba fekszenek emberkéink. Minél nagyobb a szimbólumunk, annál több hős „száll be", megnövelve a formátum erősségét.
Sikeres küldetéseink után pénzzel szórnak meg minket, amelyet a boltban el is költhetünk újabb alakzatokra. Ami izgalmassá teszi a hősködést, az nem más, mint a maximum öt főt támogató kooperatív játék, melyben mindenki a saját csapatával száll be a győzelem érdekében.
A megjelenés szeptember tizenötödikén esedékes, az ősz szemmel láthatólag a Wii U „első frontvonala" lesz az Xbox One, illetve a PlayStation 4 ellen.

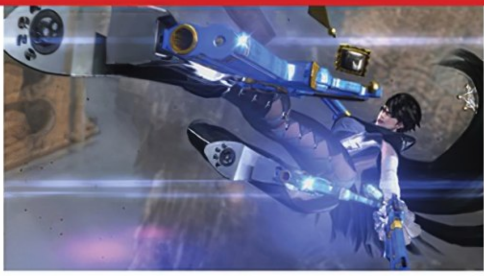
Ha emlékeztek a 2010 végén a Wii-t, illetve idén májusban a 3DS-t is letámadó ***Donkey Kong Country Returns***-re, és tetszett is eme játék, akkor lehet gyakorolni az új részre; bejelentették ugyanis a Donkey Kong Country: Tropical Freeze-t!
Sokat már nem is kell várnunk a megjelenésig, hiszen novemberben esik be Donkey, Diddy és Dixie Kong a Wii U-ra. K. Rool ezúttal sem bukkan fel főgonoszként, hiszen most viking állatkák támadták be DK szigetét, és így a két (három) majomra hárul a feladat, hogy kipenderítsék a betolakodókat.
Donkey és Diddy egy klasszikus platformer játékot állít majd elénk, mely szinte teljes mértékben hagyományőrző lesz az eredeti, SNES-re készült trilógiához képest.
Kooperatívan is tolhatjuk majd a Tropical Freeze-t, viszont ha a második játékos Dixie-re bök Diddy helyett, másképp lesz érdemes játszanunk, hisz bár eme majom képes egy kicsit nagyobb távolságot megtenni a levegőben, ez minden valószínűséggel az ellenfelekre történő ugráson kívüli támadás (azaz Diddy esetében a cigánykerekezés) rovására megy.



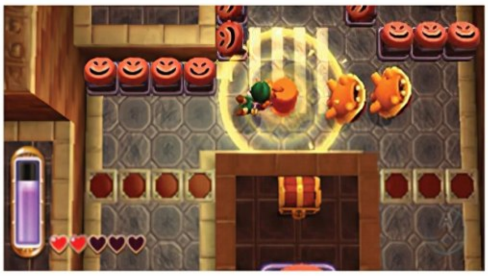
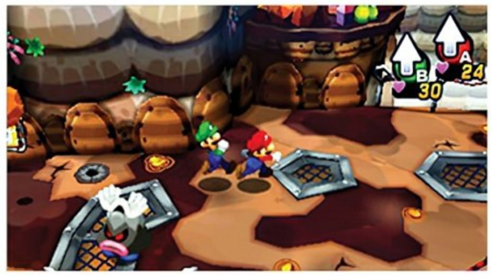










2013 novemberében jön tehát a DKC: Tropical Freeze - eddig nagyon komolynak ígérkezik.

A Platinum Games másik játékára terelődött a figyelem, mégpedig a jelen pillanatban Wii U-exkluzívként tündöklő ***Bayonetta 2***-re, amelyet tulajdonképpen magának a Nintendónak köszönhetünk, hiszen a játék producere, Atsushi Inaba nyilatkozta azt, hogy nem látott volna esélyt a B2 elkészültére a N segítsége nélkül. Amit eddig láthattunk, abszolút hozza a 2010 elején nagy sikernek örvendő első rész hangulatát.
Hogy mi változott azóta? Bayonetta kinézetén kívül nem sok, továbbra is kaszabolhatunk/képen lőhetjük méretes ellenfeleinket, még annyit kell tudnunk, hogy ezúttal már ketten is játszhatunk.
A játékmeneten érződik azért a fejlesztők stílusa, mert egy kis mértékben érződik a Metal Gear Rising, de mivel az sem volt egy csapnivaló produktum, nem származhat belőle sok bajunk, nem?
A megjelenés még csak annyit mond, hogy 2014. Szerintem 2014 tavaszán számíthatunk Bayonetta visszatérésére - a hölgyemény még ütőkártya lehet a Wii U „második frontvonalában”!

A Monolith Soft is már nagyban készítgeti a Xenosaga új tagját, amely jelenleg ***X*** névre hallgat. Legutóbb a Xenoblade Chronicles jelent meg a sorozatban a Wii-re 2011-ben, és... piszkosul jó lett, az egyik legjobb RPG a Wii-n a The Last Story mellett. Ha ezt a minőséget hozza a 2014-ben érkező X is, nagyon komoly játék lesz! Az előzetes is odavágott rendesen; a DOLLS-ok és humanoid lények együttes háborúja egy mesés háttérzenével megáldva - ha Hiroyuki Sawano ilyeneket komponál az X-be is, akkor dobok egy hátast. Nyílt világú RPG, valamikor jövőre. Keveset láttunk, de az nagyon jó volt.

És a legvégére hagyta a Nintendo az amúgy általam is vizionált bejelentést: érkezik az új ***Super Smash Bros.***, de nem csak Wii U-ra, hanem 3DS-re is! A Nintendo hőseinek új megmérkőzésébe újoncként beszáll a Wii Fit Trainer, az Animal Crossing falulakója, és... aki külön hangsúlyt kapott a videóban, Mega Man! A N64-es első rész óta hatalmas utat tett meg a SSB franchise, amely ezúttal végre egy handheldre is ellátogat - sok karaktert még nem nagyon láttunk (a kemény mag megvan), de akiket igen, eléggé impresszív előadást tártak elénk. Engem meggyőzött. Vajon kik lesznek még „külsős” karakterek? A Brawl-ban ott volt például Solid Snake a Metal Gear Solid-ból, most nagy eséllyel ott lesz Sonic, de várjuk még ki a végét! Megjelenés 2014-ben mindkét platformra.

Ennyi játék került alig 38 perc alatt bemutatásra! És akkor még nem esett szó a Direct-en nem mutatott, de az E3-on kiállított ***The Legend of Zelda: A Link Between Worlds***-ről (3DS, Link to the Past folytatás), a ***Yoshi's New Island***-ról (3DS, SMW2 stílusvilággal), a ***Mario & Luigi: Dream Team***-ről (3DS, az RPG-sorozat új része) és a ***Pikmin 3***-ról (Wii U) - és ezek mind idén fognak megjelenni! Eszméletlen!

A jövő...

Voltak itt kasszasikerre nagy eséllyel pályázó címek, viszont rájuk szükség is lesz. Megfigyelhető, hogy őszre időzítette a Nintendo az első hullámot, amelyek még a next-gen riválisok előtt jönnek be többnyire, és a második hullám 2014 elejére tehető, amikor már kinn lesz a PS4 és az Xbox One is.
A Direct meggyőző volt, bár érezhetően tömör. Hiányoltunk egy hivatalos bejelentést a Super Mario Galaxy 3-mal kapcsolatban, és nem esett szó a Wii U-s Zelda részről sem.
De ezeken túl nagyon komoly kínálattal állt elő Iwata kompániája.
Akkor húzták elő a várt címek többségét, amikor kellett, és akkorra időzítették, amikor kulcsfontosságú lesz. Nem hiába vannak már három évtizede a piacon... és mivel még mindig a Wii U a legolcsóbb next-gen konzol, még megvetheti komolyabban is a lábát a még egy éves kort sem betöltött Nintendo gyerkőc. Én bízom a sikerben, de ebbe még beleszólhat a Sony és a Microsoft is! Induljon hát a next-gen!

V








E3 EA Konferencia



A Sony-Nintendo-Microsoft hármas mellett az Electronic Arts, valamint a Ubisoft konferenciájára nem vártak árgus szemekkel, nyálukat csorgatva a játékosok - és ezért nem is ítélkezhet senki, hiszen a két játékkiadó-óriás nem kápráztatott el minket újgenerációs konzolokkal - viszont annál több jó játékkal igen.
Az Electronic Arts bemutatója hazai idő szerint este tíz órakor kezdődött. A színpadra felsétáló Peter Moore kicsit beszélt erről, kicsit beszélt arról, megemlítette, hogy tizenegy játékot fognak bemutatni - egyébként ez tizenkettő, ha utánaszámolunk, de ez most lényegtelen -, ami egyébként tök jól hangzott, csak egy probléma volt vele: két-három játékot mutattak be mindössze, aminek a hallatára a gamer társadalom kilencven százaléka sikítva ugrált a székében.
Természetesen jöttek a szokásos címek (Need For Speed, Fifa, Madden, UFC), de ezek a programok valószínűleg nem késztetnek senkit örömtáncra a monitora előtt, hiszen minden évben elkészítik őket több-kevesebb sikerrel. Az EA prezentálta nekünk, hogy mit tud az EA Sport Ignite motor, valamint a Frostbite 3.
Előbbi a sportrajongókon kívül sok mindenkit nem hozott lázba, utóbbi viszont ütött. A Frostbite 2 sem csúnya, sőt! Azonban a Frostbite 3 egyszerűen olyan látványorgiát mutatott be például a Battlefield 4 ingame videóknál, ami mellett nem lehet elmenni egy egyszerű „ez jó"-val.
Ami pedig egyértelműen a leglényegesebb, hogy nem csak a Battlefield új részének lesz az alapja a Frostbite 3. Óóóó, nem...

Mint már említettem Peter Moore konferálta fel a bemutatót, és gyorsan el is tűnt a színpadról, ezáltal kezdetét vette az, ami miatt mindenki képernyők előtt volt.
A kivetítőn elindult egy előzetes. A háborús játékok előzeteseinél kötelező motívum, a kép egyre pixelesebb lesz, feltűnik egy katona, majd egy repülő fokhagyma, sikítások... Várjunk csak! Fokhagyma? Lassan kirajzolódik előttünk a főcím: **Garden Warfare**!
És mielőtt még kimondhatnánk magunkban, hogy „Mi van?", már el is indul egy country dallam, és láthatjuk, hogy ez a játék nem más, mint a Plants vs Zombies spin-off-ja.
A játék alatt a Frostbite 3 pörög, és egyszerűen csodálatosan fest!
Az eddigi epizódoktól eltérően a mostani PvZ már TPS, azonban a fejlesztők állítása szerint megmarad az eddigi tower defense jelleg is. A program kizárólag többjátékos mókázásra készül. A bemutató ideje alatt láthattunk gameplayt is: négy játékos játszott Survival módban, természetesen mindenki más-más kaszttal.
A rövid lövöldözést követően jött is a bossfight, amiben először a 80-as évek diszkó érájából hátramaradt Disco Zombie-val kellett megküzdeni, akit egyszerűen legyőztek. Ezután jött egy kicsivel nagyobb élőholt, akit nem mással, mint fokhagyma drone-nal(!) végeztek ki. Az biztos, hogy a program elborult lesz, de a PopCap szerint, ha kipróbálod, egyből beleszeretsz.
Először Xbox One-ra érkezik, és később jön a további platformokra.
A bemutatón bejelentették még a **Peggle 2**-t PopCap-ék, de ebből semmit sem láttunk.



A poénos felvezetés után a komolyabb játékokra helyeződött a hangsúly, és kezdetnek - a már a Microsoft konferencián is látott - **Titanfall**t tekinthettük meg.
Az ex-Infinity Wardosokból kovácsolódott Respawn Entertainment multiplayerre kihegyezett játéka megmutatta magát most már nem először, és még mindig teljesen megosztja a játékosok véleményét.
Van aki azt mondja, hogy egy hihetetlenül jó játékkal van dolgunk, hiszen vannak benne mechek, meg jetpack, és egyéb jó mulatságok, viszont vannak azok, akiket egyáltalán nem nyűgözött le a prezentáció, sőt...
Mindkét tábornak igaza van részben: tényleg irtó jól nézett ki, amikor a játékos katapultált a mechből, ráugrott a másik player gépszörnyetegére, majd egy sorozatot küldött a fejébe, azonban ezt - vagy ehhez hasonlót - láttunk már a Haloban; bár jótól lopni nem bűn, igaz-e?
A másik oldalnak is igaza van: aki nézte a játékmenet videót, az biztos, hogy legalább egyszer elmormolta magában azt, hogy „CoD". Miért? Mert van egy-két dolog, amit egy az egyben áthozott a fejlesztőgárda, valamint sok helyen fel lehet ismerni azokat a vonásokat, amik a Call of Duty multira jellemzőek, és be kell vallani: ez gáz.
Egyelőre úgy néz ki, hogy csak az Xbox tulajok fogják megtudni, hogy melyik tábornak van ténylegesen igaza, bár a fejlesztők még nem biztosak abban, hogy a Microsoft konzoljának exkluzivitását fogja élvezni a program. 2014 tavaszáig biztosan kiderül.

Még ki sem hevertük a Titanfall okozta pozitív/negatív benyomásokat, egy rövid beszédben felvilágosították a nézőket, hogy mostantól bizony kizárólag Ignite Enginen, valamint Frostbite 3-on futó játékokat fogunk látni.
Elsötétült minden, és elindult az előzetes, amire milliók vártak epekedve évek óta.



















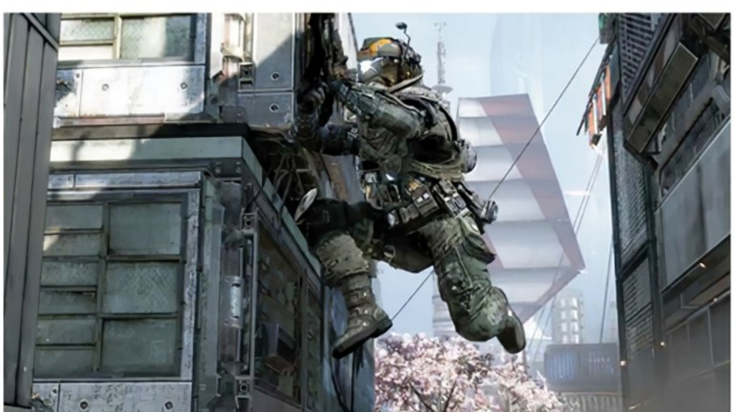


Havas tájon sétál hősünk, távolban feltűnik valami: de mi az?
Várjunk csak, hiszen ez a táj ismerős! Ebben a pillanatban piros lézernyalábok csapódnak mellénk, és egy T-47-es ütközik a Hoth felszínének, majd véget is ér a bemutató. Igen, Hölgyeim és Uraim: üdvözöljük a ***Star Wars: Battlefront***ot!
Az EA fejesei meghallgatták JediEco imáit, és elhozták a hajdan dicső Battlefront széria új epizódját. Bár nem az eddigi Battlefrontok folytatása lesz, és sok mindent nem lehet tudni róla, nagyon bénának kell lennie a Dice-os arcoknak ahhoz, hogy elrontsák.

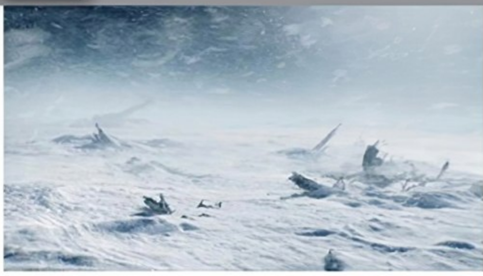
Éles váltás, szintén Forstbite 3, feldübörögnek a motorok, autók száguldoznak eszméletlen sebességgel: igen, ez a kötelező évi ***Need for Speed***, amely most a ***Rivals*** alcímet viseli.

A játékkal párhuzamosan készül a Need for Speed film is, és úgy tűnik jelenleg, hogy minden történetírót odaküldtek, mivel a programban a hangsúly az egy- és a többjátékos mód közötti határ eltörlésén lesz. Mindezért az AllDrive nevű funkció fog felelni: ezáltal barátaink egyszerűen csatlakozhatnak a játékunkhoz, és segítséget adhatnak. Az E3-as prezentációban láthattuk, ahogy két ember üldözi egymást, majd az egyik segítséget kér az iPadje segítségével, és kap is egy helikopter által. Ja, hurrá, haladjunk kérem az új címekhez.

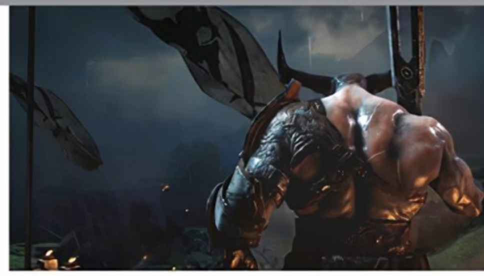
A Need for Speed bejelentés nyilván senkit sem lepett meg, hiszen már megszokhattuk az autós játék érkezését szeretett konzoljainkra. Valószínűleg csak egy átfedés volt két nagy cím között: a Battlefront felspannolt minket, ezt kihasználva az Electronic Arts berakta az NFS új részét, és utána ismét egy nagy címet mutatott meg a közönségnek - bár ezt is csak egy rövid trailer erejéig.
Nem másról van most szó, mint a ***Dragon Age: Inquisition***ről.
Az E3-ig igazából sok mindent nem olvashattunk az új Dragon Age-el kapcsolatban, bár azt tudtuk, hogy Frostbite engine fog alatta muzsikálni, és hogy hatalmas, nyitott világa lesz, bár ezek is amolyan pletyka szinten mentek, és biztosra semmit sem vehettünk. Aztán eljött a bemutató ideje, és sokkal többet ismét csak nem hallottunk: a játék alatt a Battlefield 4-et, és a még nem látott Mass Effect 4-et is futtató Frostbite 3 fog futni. A program teljesen nyitott világú lesz, ahol minden egyes döntésünk megváltoztatja a világot - hányszor hallottuk már ezt...
A megjelenés nem mostanában lesz, egészen 2014 őszéig kell várnunk a Dragon Age















új epizódjáig, aminek címéből valahogyan kikerült a hármas szám.
Hogy miért? Mert a játék egy teljesen új fejezetet nyit meg a Dragon Age univerzumban, és nem az előző részek közvetlen folytatása. A produktum kizárólag next-gen konzolokra fog érkezni.

A következőekben a sportjátékok rajongóinak kedveskedtek az EA munkatársai.
A jövő generációs programok alapja az Ignite Engine: ez már biztos. Talán itt a legnagyobb meglepetést az *NBA Live* sorozat feléleszése jelentette.
A 2K Games által készített NBA 2K sorozat már rég letaszította trónjáról az Electronic Arts kosaras programját, most mégis megpróbálkoznak az új motorral valami új élményt közvetíteni, a kérdés már csak az, hogy vajon sikeres lesz-e a vállalkozás?
Az EA Sports legjelentősebb újításának a BounceTek-et vallja.
Ez a technológia felelős azért, hogy a labda már ne a játékosok kezéhez tapadjon, hanem a labda könnyedén elpattoghat a játékosunktól, úgymond „életre kel".

Természetesen bemutatták az új *Madden NFL*-t, amire ugyan itthon nincs nagy kereslet, az Egyesült Államokban az egyik legjobban fogyó program minden évben. Fejlesztették az AI-t, valamint az animációkat, jelentősebb változásokon viszont nem esett át a program.

Tiszteletét vette a kasszáknál itthon is jól teljesítő *FIFA* az E3-on. Felvezetésként egy rövid Barcelona reklám következett: Xavi, Fabregas, sőt még Messi is beszélt nekünk arról, hogy mekkora élményt fog nyújtani az új FIFA. Állítólag sok változtatáson esett át a program és ez nagyban köszönhető az Ignite-nak.
Itt is fejlesztették a mesterséges intelligenciát, az animációk szintúgy fejlődtek, sőt a játékosokat szerelni sem lesz már olyan egyszerű, mint eddig: történik ugyanis, hogy a sima közbelépéseknél, a játékosok kikerülik társaikat, és nem futnak egymásnak, mint azt megszokhattuk már jó pár mókás esetben.
A labdarúgás szerelmesei next-gen és kurrens generációs konzolokon is megtalálják az EA szimulátorát.

A következő pillanatban csak annyit láttunk, hogy Bruce Buffer (a UFC meccsek hivatalos bemondója) áll a színpadon, leszánkáz elé egy mikrofon, és már hívja is a szereplőket a színpadra. Andrew Wilson (az EA Sports alelnöke) három marcona úr társaságában lépett színpadra, akik segítségével bemutatta az új *UFC* játékot. A mellette álló pankrátorok biztosítottak mindenkit afelől, hogy a program teljesen valósághű lesz.
A játékba belerakták az MMAi-t, azaz a fejlesztett mesterséges intelligenciát, valamint az egyik legnagyobb újítást, a teljes test







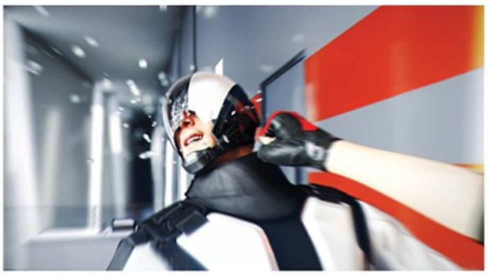












sérülését. A UFC rajongók biztos megtalálják az élvezetet a programban, sőt a bemutató szerint: minden bunyó kedvelő hamar megszereti a programot.

A sportjátékokhoz való rövid kitérő után visszatértünk a nagyobb érdeklődésre számot tartó játékokhoz - bár már nem sokáig, hiszen közeledett a show vége.
Jött a nagyágyú - ***Battlefield 4*** többjátékos mód! Emberek, ezt látni kell. Gyönyörűen fest a program, és hozza végre a Battlefield multik hangulatát! Visszatér a Commander mód, bár ezt úgy hangoztatták, mintha egy teljesen új feature lenne, pedig mint ahogy emlékezhetünk, a második részben is volt - csak nem nagyon működött.
A prezentáción élőben játszott 64 szerencsés - és bár lehet, hogy részben meg volt rendezve, remek hangulat jellemzi a Bf többjátékos módját.
Bár kicsit vicces volt, hogy a meccs közben katonai kifejezésekkel éltek, mivel tudjuk, hogy ez nagyon nem így lesz. A pályákon rombolható környezet lesz, és a bemutatón ezt demonstrálták is - egy felhőkarcolót (!) romboltak porig. Jelen állás szerint úgy tűnik, hogy a DICE visszatér a régi Battlefieldekhez, és nem az előző epizód által kitaposott ösvényen indul el.
Pár szó a commander módról: az előadáson egy tabletről jelentkezett be a DICE munkatársa, és onnan küldte a támogatást, amikor azt a játékban résztvevők kérték. Nehéz visszaadni egy az egyben azt, amit a videó nyújt, így ajánlom mindenkinek, hogy TeCsőn nézzen utána az E3-as gameplaynek!

Már-már azt hihettük, hogy vége a show-nak, amikor elindult egy előzetes... Pletykákat már hallhattunk, de most végre hivatalosan is láthatjuk - ha csak egy előzetes erejéig is - a ***Mirror's Edge*** folytatását!
Faith visszatér, és készen áll, hogy ismét lenyűgözzön minket. Megjelenési dátum még nincs, a rövid teaser végén egy „Jön, amikor kész" felirat volt látható - reménykedjünk benne, hogy jövő ősszel már a kezünkben foghatjuk. A ME 2 alatt is a Frostbite 3 engine fog futni, és bár az előző rész sem volt csúnya, most tényleg benedvesíthetjük a gatyánkat a gyönyörtől.
Sok mindent nem tudunk a programról, az biztos, hogy nyílt világú lesz. Azonban azt meg kell jegyeznünk, hogy a játék nem folytatás lesz, hanem reboot - az EA újra akarja indítani a sorozatot a következő generációra. Piros cipőt felhúzni, arcot kifesteni, irány a háztető!

A Mirror's Edge bejelentéssel véget is ért az EA konferencia. Kaptunk négy címet, amiről eddig nem hallhattunk semmit, és már csak ezekért is megérte végignézni a mindössze 56 perces show-t. Véleményem szerint kevés hangsúlyt fektettek az új címek bemutatására, prezentációjára, és túl nagy hangsúlyt kaptak a sportjátékok. Ne értsetek félre, én is játszok a Fifával minden évben, már a 98-as rész óta, csak egyszerűen most - a generációváltás küszöbén - a tényleges next-gen címekre kellett volna helyezni a hangsúlyt, nem pedig a FIFA vagy a Madden NFL x-ik részére pazarolni a drága időt.
Összességében egy korrekt bemutatót láthattunk az EA-től, és a Frostbite 3 egyszerűen fantasztikusan néz ki.
Nehéz jól teljesíteni két olyan cég mellett, melyek egy teljesen új konzolt mutatnak be, de az Electronic Artsnak sikerült. Láttunk itt egy vicces Plants vs Zombies részt, egy megosztó Titanfallt, egy mindenkit felcsigázó Battlefront trailert, és még jó pár olyan játékot, amik hallatára az átlag gamer felkapja a fejét. Az EA jelentkezése a következő generációra: elfogadva!

gynorbi





E3 Ubisoft Konferencia



Az EA konferenciát követő rövid pihenő után ismét a monitorunkra/TV-nkre szegezhettük a tekintetünket, hiszen kezdődött a Ubisoft konferenciája.
A francia székhelyű cég előtt magasra volt rakva a léc, mert a Microsoft és az EA is remek prezentációt szervezett, a Ubival szemben pedig alapból magasabbak voltak az elvárások, köszönhetően az utóbbi időben kiadott majdhogynem tökéletes játékaiknak.
Miután minden szem a színpadra szegeződött, a helyszínen lévő újságírók pedig elfoglalták a helyüket, nem is kellett sokat várnunk a kezdésre.
A kivetítőn megjelent egy felirat: „Jerry Cantrell", és eközben színpadra lépett az Alcie in Chains rockegyüttes frontembere. Miután mindenki megcsodálta az úriember rövid gitárbemutatóját, majd bejelentette a ***Rocksmith 2014***-et, megérkezett a show házigazdája - az, hogy egy állandó házigazda volt, remek döntésnek bizonyult - Aisha Tyler. Az amerikai színésznő (és komikus) rajong egyébként a videojátékokért, láthattuk már sok videojátékos rendezvényen, és szinkronként is jelent volt egy-két játéknál (pl. a *Gears of War 3 egy kiegészítőjénél*).

Szóóóóval akkor Rocksmith 2014. Úgy tűnik a Ubisoftnál úgy gondolták, hogy az előző rész nem elég jó, így érkeznie kell egy „folytatásnak" is, természetesen next-gen konzolokra. A program egyértelműen unikumnak számít a műfaján belül, akinek volt lehetősége kipróbálni az megbizonyosodhatott már róla. Itt már rég nem a Rock Band és Guitar Hero által kínált műanyag gitáros, parti-játékról van szó - aki beleölt egy kis időt, az tanulhatott, nem is keveset.
A folytatás - a címéből is kitalálhatóan - a jövő év folyamán érkezik. Az Xbox One-os verzióban lesz beépített hangvezérlés a Kinect segítségével - erre a bemutatóból következtethetünk.
Jerry Cantrell a hangjával navigált a menüben, majd elindította a session módot, ahol ő szólógitározott, a játék pedig a basszusdob-ritmusgitár-szintetizátor kombót adta. Hangulatos előadás volt, az biztos.
A prezentáción biztosan állították, hogy a Rocksmith 2014 a legegyszerűbb módja lesz a gitározás rejtelmeinek kitanulására, úgyhogy felejtsük is el szépen a gitártanárt.

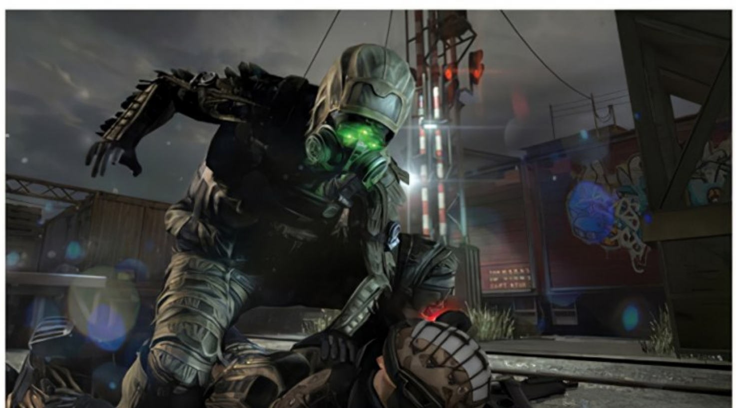
Miután az AiC frontemberét letessékelték a színpadról, a kedves műsorvezetőnőnk felvezette a ***Splinter Cell: Blacklist***et úgy, mint „az eddigi legnagyobb Splinter Cell". A program augusztus huszonharmadikán érkezik PlayStation 3-ra valamint Xbox 360-ra. És hogy érkezik-e next-gen konzolokra? Nos egyelőre erről nincs információnk, de valószínűleg nem.
A Blacklist magyar felirattal fog érkezni kis hazánkban, ami mindenféleképpen jó hír az angolt annyira nem értők számára.
Az E3-on természetesen kaptunk új videóanyagot is, méghozzá a Spies vs Mercs többjátékos mókáról.
A kettő a kettő elleni küzdelmekben a kémek TPS nézetből játszanak, és a céljuk egy széfnek a kinyitása lesz.
A zsoldosok FPS-ben játszanak, és értelemszerűen annyi dolguk lesz, hogy megakadályozzák a kémeket a céljuk elérésben.



A színpadon a folytatásban a ***Rayman Legends*** került terítékre. Az utóbbi idők egyik legkiemelkedőbb platformere szeptember harmadikán érkezik WiiU-ra, PS3-ra, Xbox 360-ra, valamint PS Vitára.
Természetesen láttunk előzetest is a játékból - és gyönyörűen néz ki. A Ubisoft Montpellier érti a dolgát, reménykedjünk benne, hogy az előző részhez hasonlóan nagy pontszámokat kap a kritikusoktól (Metacriticen az Origins 88 ponton áll, ami azért nem piskóta).
Az pedig, hogy sokat nem változott az elődhöz képest egyáltalán nem probléma, mivel minőségi kettő dimenziós platformerek hiányában szenvedünk manapság.
A levetített trailer után a műsort vezető hölgy jól megfogalmazta a lényeget: a Rayman tipikusan az a játék, amelynek ha nekiveselkedünk, akkor egykönnyen nem állunk fel előle, mert bennünk lesz az érzés, hogy „csak még egy pályát".
Mindenesetre sok helyet nem hagytak a Legends-nek, hamar ugrottunk is tovább egy új címhez, ami nem más, mint a...

... ***The Mighty Quest for Epic Loot***! A Ubisoft többjátékos mókára kihegyezett címe az előzetesek alapján remek szórakozással kecsegtet bennünket. Hogy miről is van szó? A többi MMO játékhoz hasonlóan először is karaktert kell készítenünk, majd különböző várakat kell bevennünk - amik csapdákkal vannak felszerelve -, hogy végül a miénk legyen a kincs, amit az ódon kőfalak rejtenek. Utunk során sok mindennel kell megbirkóznunk, de ha egyszer célba érünk, akkor ráeszmélünk, hogy minden pillanat megérte. A Ubisoft Montreal műhelyében készülő program ingyenesen lesz játszható.
Természetesen nem csak nekünk kell támadni: a saját várunkba érkező más játékosoktól is meg kell védenünk magunkat, ezáltal szintén fejleszthetjük karakterünket.
Ha sikerül a kanadaiaknak egy kiegyensúlyozott rendszert létrehozni az alap, ingyenesen





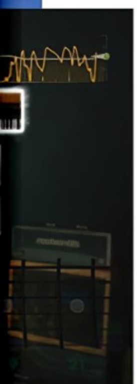












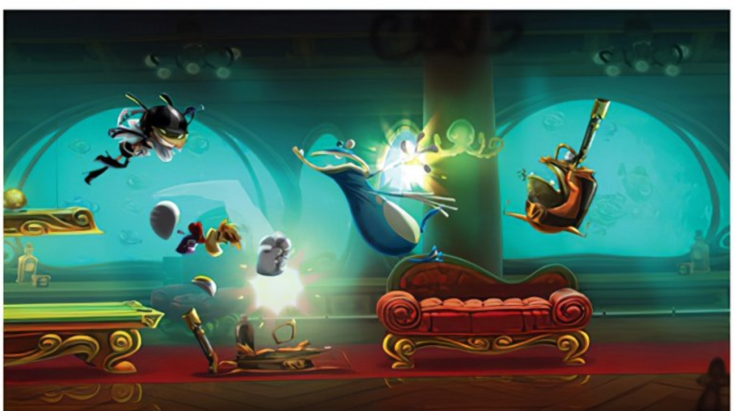




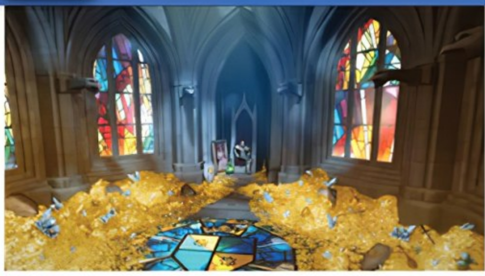
játszható verzió felhasználói között, és a - szinte biztos vagyok benne, hogy jelen lévő - micro-payment felhasználók között, akkor hatalmas játékostáborra tehet szert a program.

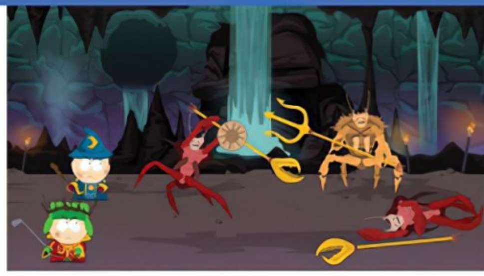
Ezután ismét egy, már bejelentett címhez tértünk vissza. Sőt egy olyan címhez, ami eredetileg nem is Ubisoft cím volt: igen, ez a ***South Park: The Stick of Truth***.
A THQ által elkezdett projekt valószínűleg jobb kezekbe nem is kerülhetett volna. Igaz, hogy csak egy rövid előzetest láthattunk róla, már ez is bőven elég ahhoz, hogy mindenki a nyálát csorgatva verje az asztalt, miközben csak annyit tudjunk mondani, hogy „KELL". Az egy-két perces kisfilmben egyértelműen Randy Mars feltűnése váltotta ki a legnagyobb visszhangot: Twitteren a #Nagasakifart percek alatt az egyik legtöbbet használt tag lett. Az előzetes alapján a produktum idén érkezik november-december környékén, bár ahogy Cartman is mondja: „vagy valamikor a közeljövőben. Tudjátok, hogy van ez a videojátékoknál".

A kivetítőn megjelent a ***Watch Dogs*** felirat, így elérkeztünk a Ubisoft sikervárományosához. A cseppet sem átlagos hétköznapokat élő hacker kalandjáról már mindenki hallott, aki kicsit is tisztában van a gamer világgal, vagy követi az itt történő eseményeket.
Nagyon sok mindent megtudtunk ismét a programról, pedig eddig sem volt semmi, hogy mennyi mindent tudunk!
Bár magán az előadáson csak egy ígéretes trailert láthattunk, azóta volt esélyünk látni gameplay videókat - aki esetleg nem leste még meg őket, annak itt az idő, ne próbáljanak ellenállni a Watch Dogs médiahadjáratának, hagyják magukat elkápráztatni!
Mindenféleképpen érdemes lenne szót ejteni arról, hogy a Ubisoft mennyire komoly és mennyire fontos projektnek tartja a Watch Dogsot: filmet készítenek belőle.
Mondjuk nem csak ebből a szériából: Sam Fisher és az Assassin's Creed is kap különkülön filmet, amelyek már előrehaladott állapotban vannak, többek között olyan játékokról lesz mozi forgatva, mint a Ghost Recon (Michael Bay rendezi, szóval arra mindenképpen készüljünk fel, hogy „PIÚ PIÚ BUMM BUMM NŐK BUMM"), a Far Cry és végül - de valószínűleg nem utolsó sorban - a Rabbids. Csak reménykedni tudunk benne, hogy Ubiék időt és pénzt nem sajnálva hajtják végig ezen terveiket - akkor pedig kaphatunk igazán kiemelkedő alkotásokat.
Az E3-mon szemügyre vehettük a Watch















Dogs multi részét is, ami sokkal jobbnak ígérkezik, mint azt remélni mertük.
A játékosok beléphetnek egymás játékba, hogy ott megpróbálják meghekkelni egymás kütyüijeit. A játékos a saját karakterét Aideként látja, viszont az ellenfele egy egyszerű civilként fog megjelenni a monitoron. Ha élesben is annyira jó lesz a program, mint azt lehet hallani különböző szerencsésektől, akik kipróbálták, akkor méltó lezárása lehet a program a jelen generációnak, és tökéletes kezdése a következőnek. November 22-én kiderül.

Ismét egy új cím bejelentése következett, méghozzá a ***The Crew***-é. A Ubisoft Reflections műhelyében készülő programról sok mindent nem lehet tudni, viszont a marketing szövegeket már elsütötték, és most ezekből kell megélnünk.
Állítólag a játék elmossa a határokat az egy- és többjátékos mód között, és a kooperatív mód szerves része lesz a programnak.
A versenyzés helyszínéül Amerika szolgál, és licencelt autókkal vehetjük birtokunkba az aszfaltot. Amiből nem is lesz kevés, hiszen a legfrissebb információk alapján 10.000(!) kilométernyi út lesz bejárható, és az USA nagyját sikerült a fejlesztőknek belepakolni a programba.
A The Crew 2014-ben érkezik Xbox One-ra és PlayStation 4-re.

A következő pár percben a casual címeké volt a főszerep a konferencián. Először is bejelentették a ***Just Dance 2014***-et.
A következő generációs táncolgatás értelemszerűen 2014-ben érkezik Xbox One-ra és PlayStation 4-re.
Remek volt nézni a videón lévő táncosok szórakozását, az egyetlen személyes problémám az ilyen játékokkal mindig is az volt, hogy józanul ilyen játékot játszani szinte képtelenség. Hogy miért? Mert valljuk be: senki sem születik hatalmas tánctudással, és a mozgása a legtöbb embernek egy fókáéhoz vagy egy fadarabéhoz hasonlítható játék közben.
Az meg nem az az „azt a betyár mindenit" kategória, hanem inkább a „meh".

A JD után következett a ***Rabbids: Invasion***, ami nem más, mint egy interaktív TV műsor. A programot az Xbox One beépített Kinectjével tudjuk majd kezelni.
Bár nem lesz rá szükségünk, mivel egyértelműen a kisgyerekeknek lesz élvezetes a program, aki elmúlt 8-9 éves az inkább keressen valami más szórakozást.

Visszatérve a komolyabb címekhez, az ***Assassin's Creed IV*** következett. A Ubisoft által beharangozott címek közül valószínűleg az egyik legnagyobb felháborodást váltotta ki - ami nem is csoda.
Mindenki emlékszik még, hogy a fejlesztők bejelentették: Az AC III-al vége van a szériá-



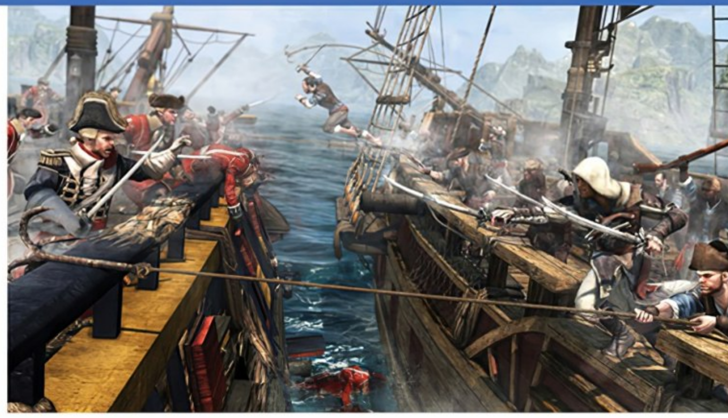


















nak. Nem sokkal később már jelentették is be a negyedik epizódot. Rókabőr? Valószínűleg. Játékosok milliói fogják megvenni? Biztos. Két előzetest láttunk, gameplay-t nem - csak a Sony konferenciáján. Nagy megmérettetés lesz a sorozatnak az új rész, ez ezer százalék, mivel ha most nem rukkolnak elő valami nagyon naggyal, vagy innovatívval, akkor esélyes, hogy bukta lesz.
De hát ez már csak így megy: nagyon jó okuk kell, hogy legyen a saját ígéretük be nem tartására. Mindenesetre meglátjuk november elsején. Reménykedjünk benne, hogy a kalózkodásos téma elég lesz a sikerhez.

A következő bejelentés két Trials játék volt (az előző epizód, az Evolution elég sikeres cím lett): egy konzolokra, egy pedig mobilra. A ***Trials: Fusion*** Xbox One-ra és PlayStation 4-re fog érkezni: Nem kevés esély van rá, hogy sikeres lesz a program, hiszen az előd is az volt, XBLA valamint PSN cím révén. A ***Trials: Frontier*** a sorozat iOS-re érkező verziója, és mobil címhez képest szépen néz ki. „Egy jövő, két Trials" - kíváncsian várjuk!

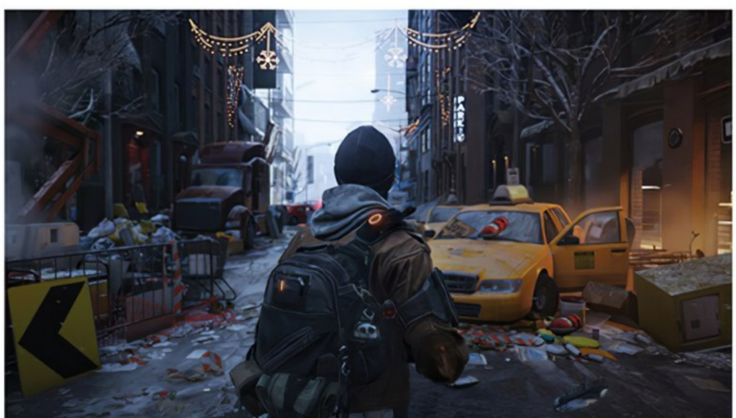
Új cím bejelentése következett. Rövid videó - MMO cím. Fejlesztő: Massive Entertainment (AC Revelations, Far Cry 3). A világot elárasztották az ügynökök 2007-ben.
Mindent a pénz irányít. Öt nap alatt teljes káosz. A világ teljesen megváltozott: a cél, hogy éld túl.
Üdvözöljük köreinkben a ***Tom Clancy's: The Division***t. Az utolsóként bejelentett játék a konferencián, mégis mondhatni, hogy a legnagyobb meglepetés, sőt nem túlzok, ha azt mondom, hogy a játékos-társadalom nyolcvan százalékának már rajta van a kívánságlistáján. Rögtön bedobták a játékot a mélyvízbe: in-game jelenetek.
Mindenkinek koppan az álla: hiszen ez a játék csodálatosan fest. A baloldalt megjelenő kontrollerből tudjuk, hogy PlayStation 4-en fut a játék. A Ubisoftnál értenek a remek show-hoz: tavaly a Watch Dogs bejelentésekor érezhettük ugyanazt, amit most. Egyértelműen egy sikervárományos programmal van dolgunk, ami Xbox One-ra és PlayStation 4-re is érkezik.
A bemutatott gameplay videón három személy játssza a főszerepet: céljuk, hogy bevegyék a helyi rendőrséget. Bár RPG-ről van szó, nem kevés lövés dörren el a hét perces videó alatt.
A program remek atmoszférával rendelkezik, és végtelenül kidolgozott - szerintem mindenki emlékszik arra a jelenetre, amikor a kocsi mögött a fedezékben elkezd sétálni a főhős, és út közben becsukja a kocsinak a nyitott ajtaját.
Miután végignéztük a videót, mindannyian azt kívántuk, hogy had lássunk még egy jó pár percet belőle.
De nem, erre az évre ennyi volt a Ubisofttól, megköszönték a figyelmet, a show-nak vége.
Hatalmas megmérettetés előtt állt a Ubisoft: ahogy eleinte is említettem két nagyon jó prezentáció után kellett maradandót alkotniuk, és ha jobbat nem is, ugyanolyan jót csináltak.
Bár nem volt náluk tonnányi új bejelentés, amit láttunk az tényleg minőségi volt.
A leglenyűgözőbb egyértelműen a The Division volt - a Watch Dogs után a második aduásza a francia cégnek.
Úgy tűnik, megy annyira jól nekik, hogy minden évre jusson egy játék, amitől letesszük a kalapunkat (tavaly a Far Cry 3, idén a Watch Dogs).
Haladjanak tovább ezen az úton, és kiemelkedhetnek a többi kiadó közül.

Most ismét engedélyt kérek, hogy elmondjam a személyes véleményemet, ha esetleg ez nem érdekel, akkor nyugodtan lapozz tovább, lesz itt még jó kis cikk az E3-ról!

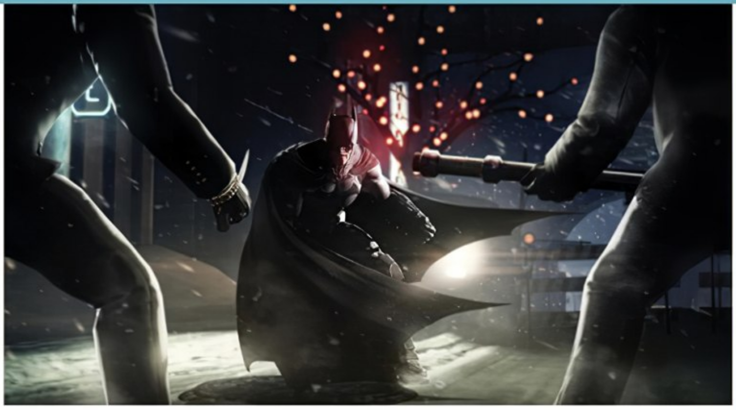
Hangulatosan kezdődött az egész, viszont 3-4 játékon kívül igazából egy sem nyújtott maradandót számomra.
A The Mighty Quest for Epic Loot izgalmasan hangzik, a Rayman Legends hozni fogja a kötelezőt, a Watch Dogs biztosan remek lesz, mégis engem a The Division-nel és a South Park: The Stick of Truth-al megvettek kilóra. Csak ne okozzanak csalódást, mert akkor...

gynorbi









E3 Multiplatform címek

Kis túlzással idehaza már megcsillant az első hajnali fénysugár a horizont felett, amikor véget ért az E3 utolsó konferenciája, a Sony bemutatója. Ha ezt a cikket olvasod, akkor már minden bizonnyal magadba gyűjtötted a Microsoft-Electronic Arts-Ubisoft-Sony konferenciáján és a Nintendo Directen történt események esszenciáját, hiszen kollégáim az előző oldalakon részletesen beszámoltak mindenről.
Akkor ennyi lenne a 2013-as expo? Joggal gondolhatnátok, hogy igen, hogy letudtuk az idei év show-ját, ám ez koránt sincs így. Van még mit papírra vetnünk (nagyon is!)
A fiúk az előzőekben nem ejtettek szót, vagy csak érintőlegesen tértek ki a multiplatform címekre: ezekről olvashattok most. A teljesség igényével gyűjtöttük ki nektek mindazon játékokat, amelyekről hangot adtak a show-n: ehhez kívánunk most jó szórakozást.

Batman: Arkham Origins

Milyen volt a Denevérember akkoriban, amikor még csak a szárnyait bontogatta? Erről az időszakról fog szólni a Batman: Arkham Origins, amely az Arkham-széria előzményeként funkcionál majd.
Bár már az E3 előtt is tudtunk a játékról, az expón mutatott trailer győzött meg minket arról, hogy a stuff méltán fogja viselni az Arkham alcímet: lehet, hogy nem a Rocksteady fejleszti, de úgy tűnik a Warneres srácok is értik a dolgukat. Batman kalandja október 25-én érkezik PS3-ra, Xbox 360-ra és Wii U-ra egyaránt.

Batman: Arkham Origins Blackgate

A handheld tulajok sem maradnak Batman-játék nélkül. A nagygépes verzióval egy napon, vagyis október 25-én kerül a boltok polcaira a Batman: Arkham Origins Blackgate, méghozzá Nintendo 3DS és PlayStation Vita platformokra.
A szoftver egy 2.5D-s metroidvania stílusú játék lesz, amely az Arkham Origins eseményei után játszódik majd.

Dark Souls II

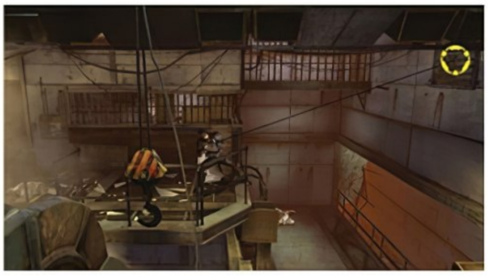
A From Software kultikussá vált akció-szerepjátékának folytatásából csupán egy rövidke trailert mutattak be, de ennyi is elég volt ahhoz, hogy előre féljünk a játék főellenségeitől.
A fórumok egyébként égnek mostanság a játék miatt: sokan attól tartanak, hogy a készítők „easy" módot építenek a folytatásba, ami valljuk be, a stuff méregfogát húzná ki.
Reméljük, nem teszik meg ezt a lépést a jövő márciusban érkező Dark Souls II-vel a fejlesztők, mivel elhalálozni jó dolog (furcsa perverzió, tudjuk, de mi már csak ilyenek vagyunk).

Destiny

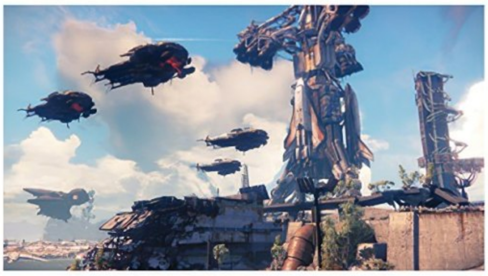
A Destiny a Halo frencsájzzal szakító Bungie és az Activision új IP-je: egy MMOFPS, amelynek világa úgy változik az idő során, ahogyan a játékosok játsszák. Az idei GDC-n a Bungie fejlesztői még arról tartottak előadást, hogyan alkották meg a nyitott világú sci-fi lövöldéjük világát, karaktereit, az E3-on viszont már konkrétumokkal is szolgáltak nekünk. Az első gameplay videó hosszúra nyúlt, amelyben szemrevételezhettük a játékot, mozgás közben is.
Ezt a videót láthatjátok itt: http://www.youtube.com/watch?v=y2Jx5__c1lY

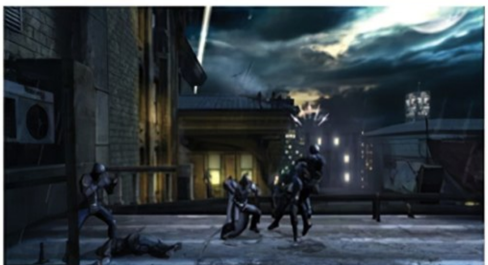
Deus Ex: Human Revolution: Director's Cut

Bár a Deus Ex: Human Revolution: Director's Cut korábban Wii U exkluzív volt, az E3-on megtudtuk, hogy a program PlayStation

















3-ra és Xbox 360-ra is érkezik. A Sony gépénél a Vita, míg az Xbox 360-as verziónál a SmartGlass alkalmazást futtató telefon, tablet vagy laptop lesz a kiegészítő képernyőnk.
A Director's Cut tartalmazni fogja a két megjelent DLC-t is, így akinek kimaradt a legújabb Deus Ex, most pótolhatja a hiányosságát. Megjelenés? Valamikor ebben az évben.

Disney Infinity

A Disney Infinity meglehetősen érdekes hibridnek ígérkezik. A stúdió boszorkánykonyhájában valami olyasmit kotyvasztanak, amelyben van egy kis Skylanders, egy csipetnyi LittleBigPlanet és Minecraft is, megtöltve a Disney ismert karaktereivel, világával.
A játék hamarosan megjelenik, méghozzá PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii U és 3DS platformokra.

Dying Light

A Dying Light a Techland égisze alatt születő új csillag lesz a zombi-apokalipszis-FPS játékok égboltozata alatt.
Mivel jól tudjuk, hogy megannyi napocska ragyog már a firmamentumnak ebben a szegmensében, így a srácoknak igencsak nagyot kell villantaniuk ahhoz, hogy szemünkbe jusson fénye.
A stuff várhatóan valamikor a jövő év folyamán érkezik a kurrens- és next-gen konzolokra egyaránt. Igazság szerint, mi várjuk is, meg nem is…

Evil Within

Így visszagondolva elmondható, hogy a bethesdás srácok okosan készítették elő új túlélő-horror játékuk bejelentését, az Evil Within-t: ha még emlékeztek, valamikor április közepén tízelték a szoftvert, méghozzá úgy, hogy mindenki a Falloutra gondoljon. Nos, bár a program nem a Fallout 4 volt (igaz, annak is örülnénk), azért így is összefutott a nyál a szánkban. Shinji Mikami legújabb agymenéséről van szó, akit sokan a Resident Evil-ek papájának tartanak: jogosan.
Ez talán már garancia lehet a sikerre, ami valamikor jövőre üthet nagyot a boltok polcain: ekkor jelenik meg ugyanis (ugye mennyire egyértelmű dátum?!) az Evil Within, a kézikonzolokat és a Nintendókat kivéve mindenre.

Disney's Planes

A Verdák című animációs film alapjaira építve a Disney új, egészestés mesét alkot, amelyben ezúttal nem az autók, hanem a repülőgépek kerülnek a középpontba.
A moziból természetesen játék is készül, amely a filmmel egy időben, augusztus 6-án debütál a boltok polcain Wii U, DS és 3DS kiszerelésben.

Final Fantasy XV

Új név, új fantázia? A hányatott sorsú Final Fantasy Versus XIII-ból az idei E3-ra Final Fantasy XV lett, ráadásul (végre) gameplay videóval is megörvendezték a nagyközönséget.
A nyitott világú szoftver bár erőteljesen építkezik a Final Fantasy franchise-ra, mégis valahogy egészen máshogyan hat már az emberre… meglátjuk mi lesz belőle, valamikor… hát igen, megjelenési dátum, az nincs, csak platform megjelölve: PS4 és Xbox One.

Hellraid

A Hellraidet - ahogyan a Dying Lightot is -, a Techland fejleszti, műfaját tekintve pedig valami belső nézetes hack 'n slash lesz lootgyűjtéssel, questeléssel és fegyverkészítéssel. Ennyi nem csiholta meg még a fantáziád? Pedig lehet, hogy érdemes lesz odafigyelni rá, mivel az ígéretek szerint a single és co-op játékélmény annyiban eltér majd egymástól, hogy akár azt is mondhatnánk, egyszerre két játékot is kapunk. Hát, majd meglátjuk az év végén…

LEGO Marvel Super Heroes

Pörög a LEGO-őrület, ki tudja hol áll meg? - jelen állás szerint a Marvel szuperhősöknél. A TT Games új építőkockás kalandjában Pókember, Vasember, Thor és a többi Bosszú Angyal, valamint az X-Emberek is feltűnnek.
Ha Marvel fan vagy, akkor is kötelező vétel lesz a LEGO Marvel Super Heroes, már csak azért is, mert a létező összes platformra megjelenik.

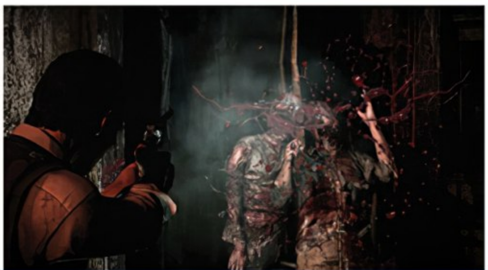


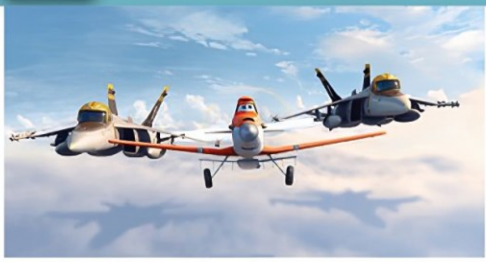




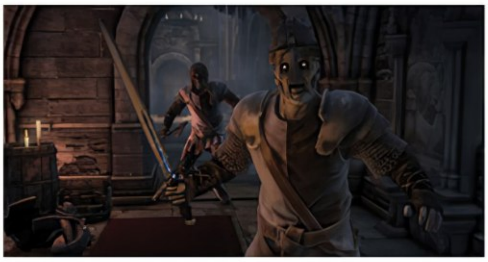
















Lightning Returns: Final Fantasy XIII

Lezárul a Final Fantasy XIII története: a trilógiává avanzsálódó sorozat befejező darabjában visszatér Lightning, hogy megmentse világát a pusztulástól.
A gameplay videók alapján a Lightning Returns-ben teljesen más játékélményben lesz részünk, mint eddig valaha a Final Fantasy-k történelmében. A megjelenés sajnos csúszik, csak februárban kaphatjuk majd kézhez a szoftvert: mi mindenestre várjuk, hátha valami jó sül ki belőle.

Lords of the Fallen

A City Interactive legújabb játéka, a Lords of the Fallen is képviselte magát az expón.
A stuff egy akció-szerepjáték, amely egy olyan középkori fantasy világban játszódik majd, ahol az Istenek cserbenhagyták az emberiséget.
A fejlesztők ígérete szerint szerteágazó skillfák, összetett harcrendszer és döntéseinken nyugvó történet vár ránk, valamikor… a next-gen konzolokon.

Mad Max

Egy igazi tökös játék az Avalanche Studiotól: az 1979 Mad Max című mozi adaptációjából egy rövid teasert láthattunk eddig, reméljük, hamarosan érkezik majd a gameplay videó is! Az adaptáció egyébként félrevezető: nem a film cselekményét, csupán annak világát fogja feldolgozni az újgenerációs gépekre érkező Mad Max, így talán még abban is bizakodhatunk, hogy jó lesz. El kéne már egy igazi, poszt-apokaliptikus sand box.

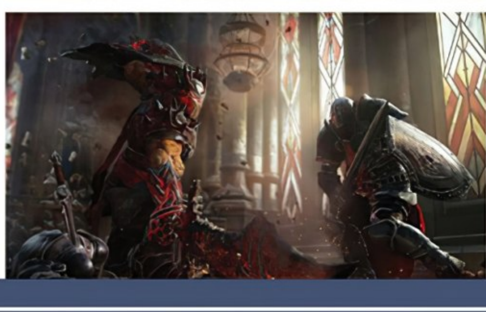
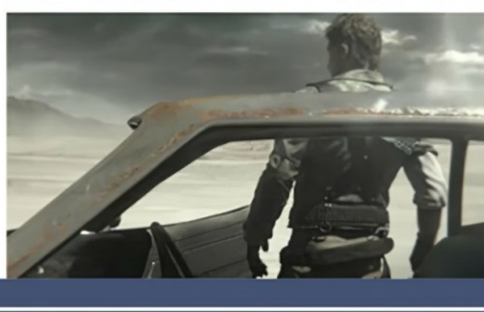
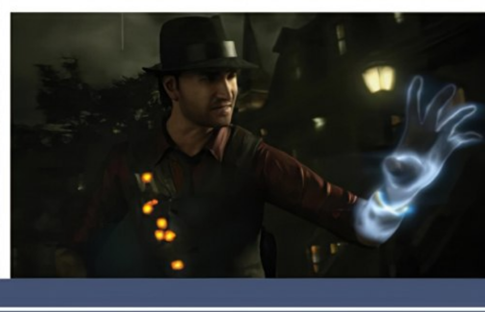
Murdered: Soul Suspect

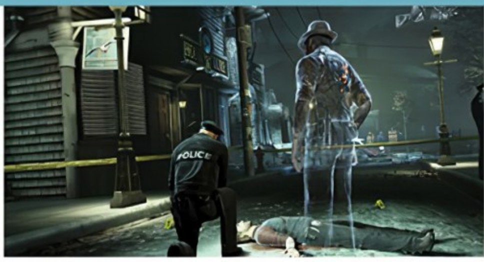
A Square-Enix szerint a legújabb történetük, amelyben a saját gyilkosságunkra fogunk fényt deríteni, felrázza majd a játékos-közönséget. A kijelentés kicsit erős, mindenesetre a Murdered: Soul Suspectben valóban van spiritusz (akár szó szerint is).
Az alapgondolat, hogy szellemként járjuk körbe a tetthelyet, ahol a mi hullánk fekszik… bizarr és egyben csábító is.
Mi a legjobbakat reméljük a programtól, sőt, már alig várjuk - főleg én, aki évekkel ezelőtt kitalálta ezt a sztorit, csak lusta volt papírra vetni. Megjelenés 2014 eleje, Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra.

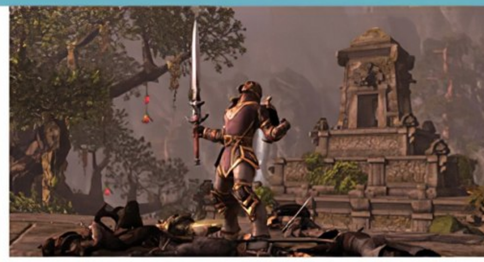
Scribblenauts Unmasked: A DC Comics Adventure

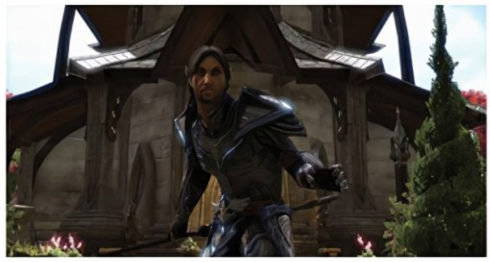
A 5th Cell követező Scribblenauts játéka ezúttal a DC képregényeg univerzumában fog játszódni.
A Scribblenauts Unmasked: A DC Comics Adventure-ben - ahogyan a korábbi részekben is - Maxwell mágikus jegyzetfüzete jelenti majd a továbbjutás kulcsát.
Lesz szuperhős-kreáló menüpont és folya-

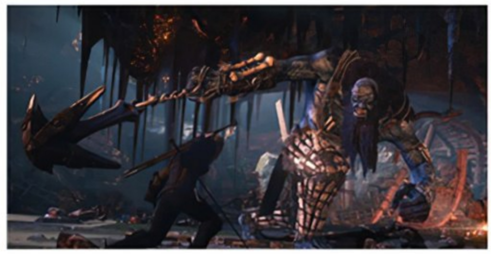






matosan változó fejtörők is. A megjelenés valamikor ősszel lesz, 3DS és Wii U platformokra.

Skylanders: Swap Force

Folytatódik az Activison siker-szériája, a Skylanders. A Swap Force-ben tizenhat új karakterrel ismerkedünk majd meg, akiket ketté is vághatunk, így létrehozva a 256-féle, eltérő figurát. Izgalmasan hangzik, a sorozat rajongói biztosan várják már a szoftvert, amely az év harmadik negyedévében landol a boltok polcain.

The Elder Scrolls Online

Amikor ezeket a sorokat olvassátok, már lehet jelentkezni a The Elder Scrolls Online bétájára. A sorozat életében először nyílik alkalmunk (hivatalosan, az Oblivionhoz és a Skyrimhoz is készült multiplayer-mod) többedmagunkkal bejárni Tamriel vidékét.

A szoftver kifejezetten várós a szerkesztőségben, főleg azért, mert mindkét újgenerációs gépre megjelenik.

The Witcher 3

Arról már korábban is tudtunk, hogy Geralt harmadik kalandja érkezik majd PlayStation 4-re, viszont az csak az E3-on derült ki, hogy a Sony gépe mellett a Microsoft új csodamasináján is tiszteletét teszi az úriember. Ráadásul az Xbox One-os Witcher 3 kihasználja majd a SmartGlass alkalmazást futtató telefon, tablet, mikrohullámú sütő LCD kijelzőjét: azon láthatjuk majd az invertory-t. Mindemellett a Kinect is főszerephez jut, ugyanis a varázslás hangvezérléssel lesz megoldva. Mikor? Majd ha megjelenik a gép is.

Thief

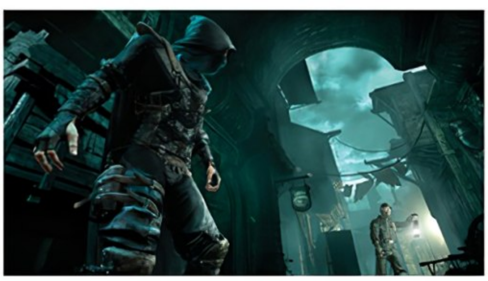
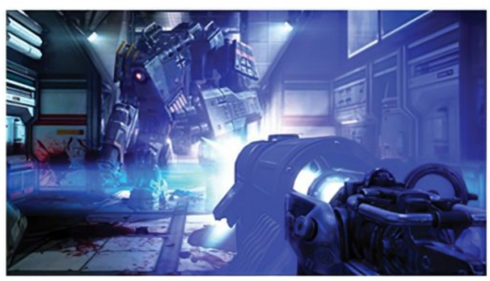
Az új Thiefet, ami igazából reboot lesz, már jó régen bejelentették, de azért tiszteletét tette az E3-on is. A játék készül, szépül és végre megismerkedhettünk a mester tolvajjal, Garrettel is.
A figura jó, a szoftver megkapó, 2014-ben ide vele valamelyik nextgen konzolra!

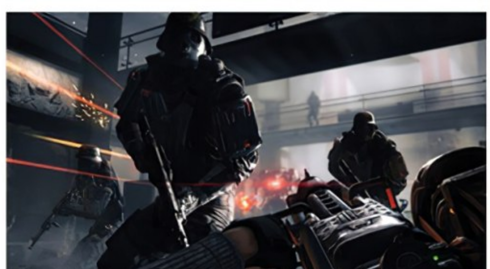
Wolfenstein: New Order

A Wolfenstein sem tudott az újdonság erejével hatni az E3-on: volt egy trailer, visszatért a brutális, „I Am Death Incarnate" nehézségi szint is ééés… hát ennyi.
Megjelenés az év végén, minden fontosabb platformra - sajnos, Nintendóra nem: miért nem látnak fantáziát a gépben?

A Wolfenstein: New Order volt az utolsó játék, amelyről még nem számoltunk be nektek itt, a Magazin hasábjaiban az expó kapcsán. Leütve az utolsó sorokat, azt hiszem, tényleg a végére értünk a 2013-as E3-nak… vagy mégsem? Lapozz tovább!

Dzsek

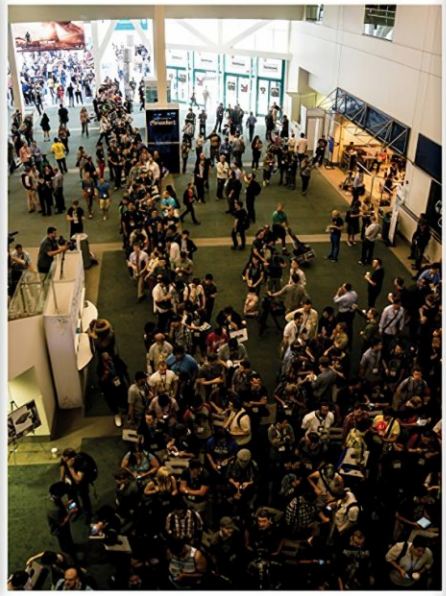


E3 Végszó

A halálért nyújtózunk a gyertya csonkján. Keresünk valamit, amely megtalált minket: az utolsó szavak(…)

Konferenciák, bemutatók, játékok… nem is tudom, mit lehetne még írni ennyi oldal után az idei év legnagyobb (videojátékos) show-járól. Kaptatok egy szolid felvezetést, amelyet követően könyörtelenül hajítottunk be benneteket a konferenciák nyújtotta élvezetbe. Átolvasva cikkeiket, őszintén mondhatom azt, hogy mindenről szót ejtettek kollégáim a már átlapozott oldalakon. Amit pedig kihagytak, nos azt is összeszedtük az utolsó négy oldalra: a multiplatform játékok bemutatásával tényleg nem maradt kivesézetlen bejelentés, folytatás, információ. *Vagy mégis kifelejtettünk valamit?* - Kérdezem én.

A válasz igen, méghozzá a mókát, a kacagást és a bakikat, amelyek még a legprofibban megkomponált előadásoknál is becsúszhatnak - és be is csúsznak!







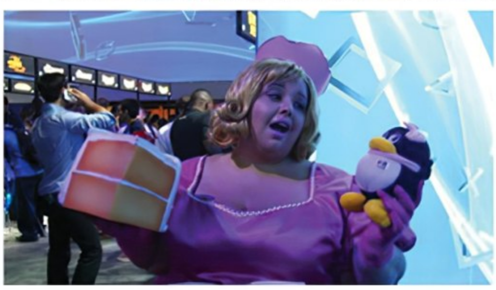


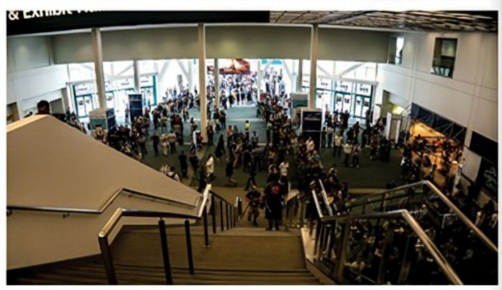


























Bár kétségtelenül nem számít az idei év legnagyobb égésének a Microsoft konferencián produkált - pontosabban nem produkált - Battlefield 4 videó, de mindenesetre mi a fiúkkal kajla vigyorral az arcunkon ültünk a monitorok előtt. Jó volt nézni a bio-díszlet arcát, ahogyan az álló képet bámulja a hatalmas kivetítő vásznon, de ami mindent vitt, az a beszólása volt: *I'm fine.*

A rövid kis bakit ezen a címen visszanézhetitek egyébként: http://www.youtube.com/watch?v=Hs Dslq9H No - és a jútyubb szerencsére nem csak ezt őrizte meg nekünk!

Nem bizony, a Crimson Dragon bejelentésénél is homok került a gépezetbe, bár ott csupán csak hangot nem közvetítettek a nézőknek, szóval az annyira nem is volt humoros, de említésre mindenképpen méltó.

Ahogyan a következő videó is, ami egyébként elnyerte szerény stábunk „az E3 2013 legnagyobb FAIL-je" díját. Ehhez az időben jó nagyot ugrunk, egészen a Sony konferenciáig, amikor is már jóval hajnal három után az Assassin's Creed negyedik epizódját tárták a nagyközönség elé. A prezentáció egész magas vehemenciával indult, de a végére igencsak erőtlen lett: az utolsó percekre konkrétan valahol a padlót verdeste a framerate fáradtságában, ráadásul maga a PS4 hardver is lefagyott.
http://www.youtube.com/watch?v=fyUJIQBMna4

Ilyesmi a legjobb helyeken is előfordul - na igen, de mi mást lehetne mondani ezekre a bakikra?

Egyébként tudjátok még mik fordulnak elő ilyen eseményeken? (Nem, most nem a pogácsára gondolok) Úgy bizony, jól gondolod: női idomok! Nem marad ki ebből a számból sem tehát az „Azok a csodálatos nők és férfiak" mini-rovat: csupán ehármasítjuk. Veronika egész biztosan telepakolta ezt a szövegrészt a lányokkal, szóval nem is csépelném tovább a szót, beszéljenek helyettem a képek!

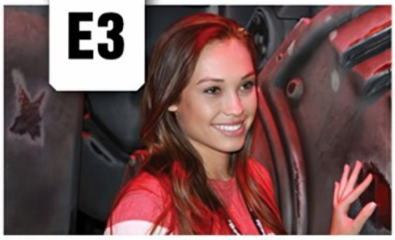
Új generáció, IP-k, folytatások, bakik, lányok. Erről szólt a 2013-as E3: ahogyan azt a bevezetőben is előrevetítettem, az utóbbi évek legjobb expóját nézhettük meg idén. Véleményem szerint most a legtöbben, akik olvassák ezt a magazint, hasonló konklúziót vonhattak le, átnyálazva ezt a több tíz oldalt. De természetesen, ahogyan a játéktesztek esetében, most sem lehet általános véleményt alkotni az E3 2013 élvezeti és nyálelválasztási faktorjáról. Hallottam én már fórumon olyat is, hogy valaki most fog kilépni a videojátékok világából, éppen a PS4 és az Xbox One „újításai" miatt.

Valóban kanyar került az eddig sem teljesen egyenes útba, ráadásul olyan irányba tereltek minket, amely tényleg egy ismeretlen helyre vezet bennünket. A változásokról, a pro és kontra érvekről órákat lehetne vitatkozni… mondjuk a Konzol Online-on.

A fórum, a közösség nálunk nyitva áll, szóval gyere el Te is és oszd meg véleményed a 2013-as E3-al kapcsolatban, mivel, a témának, itt a Magazinban, erre az évre legalábbis…

(…) Vége

Dzsek

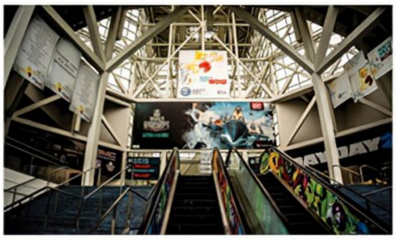





ELECTRONIC
ENTERTAINMENT
EXPO
COMPANY OF HEROES 2
PLAYABLE AT BOOTH #1847
AVAILABLE JUNE 25TH 2013


PLANETSIDE 2


AGE OF WUSHU

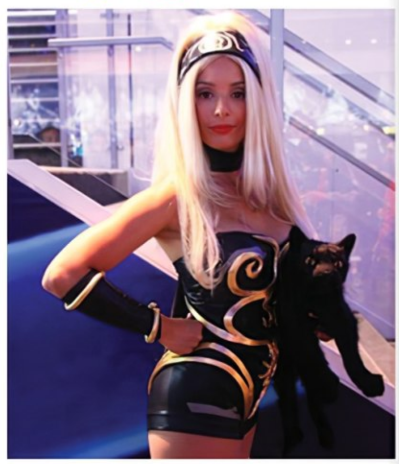




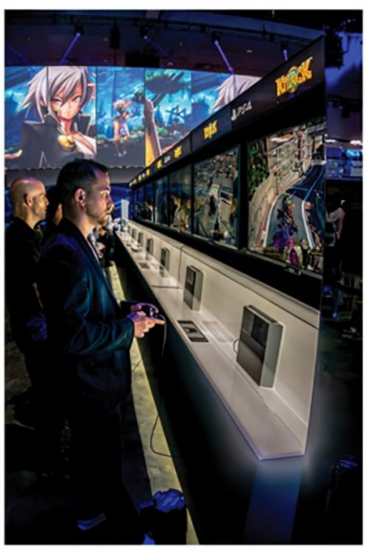

$5 Gift Cards!
CRAVE

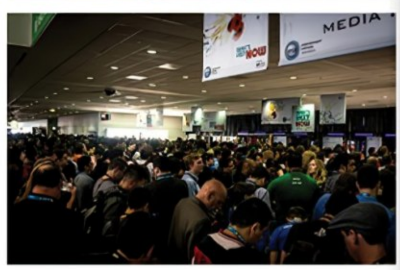

PS3


MAD CATZ








MEDIA

***Tudtad, hogy** itt láthatod, melyik játékról készült a cikk?*





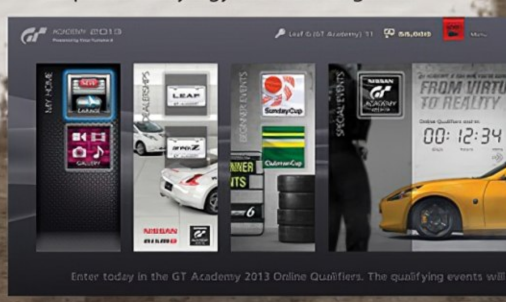
A Gran Turismo franchise tűzpiros Ferrariként száguld nagykorúsága felé. A Polyphony Digital sikersorozata idén ünnepli tizenötödik születésnapját, amelyet stílszerűen egy újabb számozott kiadással koronáz meg a kizárólag Sony konzolokra fejlesztő japán stúdió.
Hű maradva az eddigi tendenciákhoz, immáron a PlayStation 3 is két fő epizóddal büszkélkedve vonulhat szép lassan nyugdíjba, így zárkózva fel az asztali elődök, a PlayStation és a PlayStation 2 GT-s felhozatalához.
A hatos sorszámmal megbélyegzett rész legfőképp tartalomban kíván erősíteni és az eddigi, egyébként is kifejezetten combos belső értékeket kívánja tovább bővíteni.
Az új epizód több, mint száz járgánnyal gazdagítja a vezethető autóparkot, amely immáron a bűvös 1200-as darabszámot üti majd meg, nem is beszélve a pályákról, amikből ezúttal 33 kerül a korongokra, 71 féle útvonalkiosztással.
A grandiózus tartalom várhatóan egy tovább polírozott grafikus motorra fog felfeküdni és persze finomítanak a készítők a legendásan életszerű vezetési élményen is.
De még mielőtt szabadjára engednénk a ménest 2013 végén, egy kóstolónak szánt demóval melegíthetjük be az ujjainkat.
A nyár második havának elején a Sony elérhetővé tette a ***GT Academy 2013***-at, amelyben a játékosok a világ többi részén élőkkel versenghetnek egy online ranglistán a megvalósult álomért.
Az alig több, mint 1GB-nyi szabad helyet igénylő program ugyanis egy virtuális pilótaképző akadémia, ahol a legjobb időt megfutó játékosok a valóságban is beülhetnek majd a volán mögé, hogy igazi profi, majd hivatásos versenyző válhasson belőlük.
A motiváció tehát óriási, a kihívás szintje ennek megfelelően szinte emberfeletti.
A nagy banzáj helyszínéül a silverstone-i pályakarikát választották az illetékesek, a vezetett autók pedig a Nissan istállójából gördültek ki a virtuális aszfaltcsíkokra.
A cél adott, az idáig vezető út első fele nem is eredményez majd komolyabb erőfeszítéseket. A GT Academy 2013 a japán gyártó, a Nissan két modelljére, az elektromos energiával furikázó Leaf-re és a komolyabb erőforrásokkal rendelkező versenyparipára a 370 Z-re fókuszál.

A próbakör felépítése kifejezetten letisztult és áttekinthető, ahol három függőleges szelvényen helyezkedik el a darabonkénti két-két-két opció. Az „Otthon" szelvényen találjuk a garázsunk és a galériánk ikonjait, amit az „Autókereskedés" követ és a „Kezdők Versenyszámai" zár a sorban.
Ahhoz, hogy eljussunk a demó lényegéig, a „Különleges Versenyszámok" lehetőségig, egy kétpályás (Autumn Ring Mini, Suzuka Circuit East Course) Sunday Cup-ot és egy szintén kétpályás (Grand Valley Speedway, Autumn Ring) Clubman Cup-ot kell teljesítenünk. Előbbit a kis Leaf-re szabták, míg utóbbit a 370-essel tudjuk megfutni.
Mint szó esett már róla, ez a rész nem hordoz magában komolyabb kihívásokat, még chipes zacskóba lógó félkézzel is simán behúzható a dicső aranyserleg.
Szankciókra itt nem kell számítani és a gépi ellenfelek sem kimondottan kemények, ebből kifolyólag kiváló bemelegítés lehet a kezdők számára. Sajnos az itt megszámlálható opponensek hatnál kifulladnak, parázs versenyekre, nagy tülekedésre így semmi esély sem mutatkozik.
Ami viszont ezután ránk vár, az maga lesz a kőkemény, nagybetűs MEGMÉRETTETÉS.
Az online kvalifikációs szekció a hónap végéig lesz éles, ahol öt időmérő futamot kell bronzra, ezüstre, vagy aranyra hozni, hogy felkerülhessünk a legjobbak világranglistájára. Ahogy azt a korábbi részek jogosítványszerző kihívásaiban már tapasztalhattuk, az arany bezsebelése itt is kiemelkedő vezetési képességeket és pályaismeretet fog kőkeményen megkövetelni, amihez jön még egy szigorú szankció, ami a pálya elhagyásakor egy „kör érvénytelen" büntetéssel torolja meg az elvétett kanyarokat.
Önmagában is húzós tehát összehordani az aranyakat (a teljesítéshez a bronz is elég), de megközelíteni időeredményben a világ legjobb Gran Turismo-sait számomra egyenlő volt a lehetetlennel. Ahogy a GT Academy fogalmaz: If you win, going pro. From virtual to reality..., és tényleg, aki itt nagyot domborít, az egy valódi Nissan Nismo volánja mögött találhatja magát.
Hogy miért érdemes hajtani? Íme a válasz a Sony-tól: *„Az online GT Academy kvalifikáció leggyorsabb versenyzői meghívást kapnak az országos döntőre, ahol képességeiket a játékon belül és valódi Nissan Nismo autókban is megmutathatják. A versengés ezután a híres silverstone-i versenyzői táborban folytatódik, és az ottani győztes lehetőséget kap arra, hogy csatlakozzon a Nissan Nismo-pilóták elit csapatához."* Ez így már elég magas fokú motivációs értékkel rendelkezik, nem igaz?
Nekem sajnos hamar be kellett látnom, hogy számomra nem fog babér teremni a sok éves Gran Turismo-s tapasztalataim ellenére sem, amikor egy véres verítékkel összehordott arany is csak 57 ezredik helyre volt elegendő az online lajstromban.
Hozzátenném gyorsan, hogy még három héttel a versengés lezárása előtt futottam be ilyen helyezéssel, ami csak lejjebb fog csúszni a július utolsó napján tartott összesítésig.

A demó tartalma tehát láthatóan nem túl gazdag, nem szórja két kézzel az üdvözítő újdonságokat. Valamennyi pályát róhattuk már a korábbi részekben, amihez hozzácsaptak néhány lágy-metálos hangzáson













alapuló track-et, melyek közül egy-kettőt már hallottunk felcsendülni az ötödik felvonás repertoárjában is. Ötletes azonban, hogy a próbakör hosztjaként az a Lucas Ordóñez vezet minket végig az opciók sorában, akit a 2008-as GT Academy győzteseként tisztelhetünk mind a mai napig.
Az egyetlen bánatom csupán az volt, hogy túlságosan szájbarágós hangvételűre sikerült ez a virtuális kalauz, így végig csökkent értelmi szintű játékosnak érzetem miatta magam. Ennyire azért még egy casual-gamer sem értetlen, hogy erre a szintre kelljen süllyednie a digitális Lucas-uraságnak.
Ami ellenben felemelő érzés volt, hogy a teljes demó hamisítatlan magyarsággal lett prezentálva, minden szöveg és felirat - nehézsége okán sokszor elátkozott - anyanyelvünkön kerül megjelenítésre.
Nos, a képzeletbeli motorháztető alá kukucskálva a GT Academy technikai oldala közel sem tökéletes.
A grafikai fejlődés – ha van ilyen egyáltalán – nagyon minimális lehet a Gran Tursimo 5-tel összevetve, ráadásul a frame rate is bitang módokon képes rendszeresen visszaesni. Vertikális szinkronhibáktól ugyan mentes a kód, viszont a másodpercenkénti képkockák száma brutálisan le tud redukálódni és ez a professzionális irányítás minőségére nézve negatív hatással jár.
Ezzel a demóval biztosan nem hajszolják agyon a PlayStation 3 korosodó hardverét, tehát csak hanyag optimalizálási munkáról lehet itt még szó, amit remélhetőleg a karácsonyi időszakban érkező Gran Turismo 6-on már nem fogunk majd tapasztalni.
A vezetési élmény ezzel szemben parádés lett. Megítélésem szerint sokat fejlődött az autók fizikája és irányíthatósága.
Úgy vélem, hogy az agresszív vezetést és az autók csúsztatását a kanyarokban végre engedi a gép élvezhető szinten művelni, nem kell annyira „sarkosan" vezetni benne, mint a sorozat régebbi felvonásaiban.
A korábbi részekben meglehetősen merev felfüggesztéseken gördülhettek a kasztnik, mert alig-alig volt tetten érhető rajtuk a G-erők hatására fellépő billegés.
Esetünkben nem ez a helyzet, mert a kocsik valóban kezdenek úgy viselkedni, mint azt a való életben várnánk tőlük, ahol nagyobb sebességgel bevett kanyaroknál, durvább fékmunkáknál bizony becsülettel bedőlnek a magasabb felfüggesztéssel operáló verdák.

Szintén pozitív élményként könyvelhető el, hogy a menüt nagyon letisztult, átlátható, jól strukturált, ugyanakkor látványos formában tálalják a Polyphony Digital dizájnerei és még a töltési idők is végre elfogadható szintre csökkentek, nincs annyi kínos várakozás, mint a nagy elődben.
Nyilván itt sokkal kevesebb adatot kell még feldolgoznia a gépnek, Kazunori Yamauchi gárdája azonban a végtermékben is szeretné meglépni ezt a fejlődési lépcsőfokot.
Végeredményben a GT Academy nem is annyira technikai villanás, mintsem egy álomért való, világméretű versengés, „powered by Gran Turismo 6" cukorkás papírba csomagolva. A véznácska tartalom és a szignifikáns grafikai újítások hiánya okán ez így nagyon halovány kóstoló, még a sorozattal most barátkozók számára is, de a fő attrakció azért a végén mégis kirántja a bajból a GT Academy-t és ad neki bőven szavatosságot a ranglistán szereplő rekordjaink javítgatásával. Mivel nagy a tét, sokan és keményen harcolnak majd érte, a gatyát jócskán fel kell kötni hozzá.
A demonstrációval eltöltött idő után kialakult véleményünkből messzemenő következtetéseket semmi szín alatt sem lehet levonni a végső termék várható minőségével kapcsolatban, hiszen még több hónapnyi fejlesztés áll a srácok előtt, hogy fixálják a felrótt problémákat.
Az online kvalifikációs szekció a programon belül július utolsó napjáig, míg a demó augusztus végéig lesz aktív/elérhető.
Ennyi időtök van tehát nekifutni, gyakorolni, küzdeni és nyerni, mert a nyár elmúltával már tényleg csak egy-két hónapra leszünk a Gran Turismo 6 megjelenésétől, ami egy újabb mérföldkő lesz a konzolokon való versenyszimulátorozás történelmében.

A kérdésünkre pedig, hogy a Gran Turismo 6 szintén megkapja-e a teljes nyelvi honosítást, a Sony csupán ennyit reagált: *„Az ezzel kapcsolatos híreket sem megerősíteni, sem cáfolni nem kívánjuk."*

FutuRetrO





Még mindig tart az előfizetési akció!

A CONSOLE CORNER-rel közös legújabb akciónk keretében a régi és új előfizetőink között egy Xbox 360 4GB Slim gépet sorsolunk ki!

Növeld esélyeidet!
Amennyiben előfizető vagy, vagy épp tervezel előfizetni, és emellett szerzel még egy új előfizetőt, úgy a te neved annyival többször fog belekerülni a sorsolásba, ahány plusz embert hoztál!

***Kérjük, akik mást is ajánlanak, az illető neve mellett a címét is tüntessék fel, hogy egyeztetni tudjuk az adatokat.
Az akció a következő, 32. szám megjelenéséig tart!***



12 lapszám

Postával:	**8.900 Ft!**
Console Corner:	**6.500 Ft!****

6 lapszám

Postával:	**4.900 Ft!**
Console Corner:	**3.500 Ft!****

Az előfizetés további előnyei:
- *pénzt spórolsz vele*
- *nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott*
- *alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk*
- *két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked**



**Fontos: postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!
Futárszolgálaton keresztül is előfizethetsz, ez esetben 500 Ft-tal több mindegyik előfizetés, cserébe viszont nem kell utalással baj-lódni, a futárnál kell kiegyenlíteni a választott előfizetés díját. A lapszámokat ezen kívül postai úton küldjük ki.**

**Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható ajándékként.*
***A magazin személyes átvétele a Console Corner üzletében!*

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Németh László (Kalocsa), Pap Levente (Budapest), Virág Zoltán (Nyíregyháza), Kovács Zsolt (Veszprém), Balla Attila (Gyöngyössolymos), Gál Júlia (Debrecen), Horváth Attila (Baja), Debreczeny Krisztián (Budapest), Kővári Róbert (Szigethalom), Szőke Dávid (Salgótarján), Horváth Ákos (Budapest), Kisbakonyi Péter (Pécel).

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól meg-rendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **499 Ft***-os áron!**
Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted ***100 Ft***-tal olcsóban. (A 18. számig ***599 Ft***-ért, a 19. számtól ***699 Ft***-ért.)
**** Egy lapszám esetén 235 Ft-os postaköltséget számolunk fel. E feletti mennyiség esetén, a rendelt darabszám függvényében határozzuk meg a postaköltséget.*

Lemaradtál?
Nem gond, még bepótolhatod a hiányt!

-50% AKCIÓ

*A Konzol Magazin 2010-es számait (hét magazint), mindössze 1000 Ft**-ért vásárolhatod meg!*



*A Konzol Magazin teljes 2011-es évfolyamát, mindössze 1000 Ft**-ért vásárolhatod meg!*



A 12. Konzol Magazin esetében választhatsz, melyik címlappal kéred azt.

*A Konzol Magazin teljes 2012-es évfolyamát, mindössze 1000 Ft**-ért vásárolhatod meg!*



A postai feladás árai rajtunk kívülálló okok miatt módosulhatnak, ezért azok változásának jogát a kiadó fenntartja.
Amennyiben ez szükségessé válna, megrendeléskor tájékoztatást küldünk ki a megrendelőnek emailben.

Postai csekken történő befizetést nem áll módunkban elfogadni!

* Személyes átvétel vagy futárszolgálattal történő szállítás kérhető.
A futárszolgálat díja a Konzol Magazin összes eddigi évfolyamára a csomagáron felül 3000 Ft.
** A lapokat egyben küldjük ki, amelyek nem férnek be minden postaládába.
A szállítási díj ajánlott küldeményként vagy futárszolgálat által egységesen 1500 Ft.

Fontos! Akik személyes átvételt kérnek, ők is először postai úton, vagy az elofizetes@konzol.eu-n jelezzék azt felénk. Miután az ügyfélszolgálattal rendeződik a rendelés, az illetőt telefonon értesítjük arról, mikortól veheti át személyesen a magazinokat a Console Corner üzletében. A boltban az előzetes rendelés és annak menetének végrehajtása nélkül nem vehetőek meg akciós áron a lapok!

Új Konzol Magazin-csomagok, amennyiben szeretnéd kibővíteni a gyűjteményed!

Te válogathatod össze a kívánt számokat.

10 db 3000 Ft	5 db 2000 Ft	3 db 1000 Ft
	**Postával: 1000 Ft*	**Postával: 800 Ft*
Futárral: 1500 Ft*	Futárral: 1500 Ft*	Futárral: 1350 Ft*

** A feltüntetett szállítási díjak a csomagárakon felül értendőek.*

*** Ajánlott küldemény: plusz 400 Ft.*

Akciós csomagjainkat, lapszámainkat futárszolgálatunkon keresztül is megrendelheted. Ez esetben személyesen házhoz visszük a lapokat, amely előnye, hogy garantáltan sérülésmentesen kapod meg a megrendelt terméket, valamint az utalással sem kell bajlódnod, munkatársunknak a helyszínen is fizethetsz.


CONSOLE CORNER
GTA5...
SZEPT 17. 2013.
ELŐRENDELÉS
UGYE KELL NEKED?
BŰN LENNE KIHAGYNI!
CONSOLE CORNER
GRAND THEFT AUTO
14 490 Ft
XBOX 360
PS3
PlayStation Network
grand theft auto FIVE V
18
IDEJE BETÁRAZNOD!
GTA5
ELŐRENDELÉS!
PS2 PS3 PSP PSVITA NINTENDO DS. NINTENDO 3DS XBOX 360 Wii WiiU
Cím: 1085 Budapest, Somogyi Béla u. 12. • Tel.: 061 266 4698 • Mobil: 06 70 277 8186 • e-mail: info@consolecorner.hu • MSN: info@consolecorner.hu • FB: www.facebook.com/consolecorner • TW: www.twitter.com/consolecorner
www.consolecorner.hu • Nyitva tartás: Hétfő: 10.00 - 19.00 • Kedd: 10.00 - 19.00 • Szerda: 10.00 - 19.00 • Csütörtök: 10.00 - 19.00 • Péntek: 10.00 - 19.00 • Szombat: 10.00 - 14.00 • Vasárnap: zárva

DIGITÁLIS FORMÁTUMBAN IS!



Kedves Olvasóink!

2012. májusától az összes korábbi számunk elérhető a Dimag illetve az Apple Newsstand rendszerén keresztül, ráadásul új előfizetési lehetőséggel is rendelkezhettek:

Magazinok 200 forinttól kaphatóak!

A 2010, 2011-es és 2012-es évfolyamok 1000 forintért vásárolhatóak meg!*

Éves előfizetési lehetőségek!

További kedvezmények, előfizetési akciók a Dimag honlapján, valamint a Dimag rendszerében és az Apple iOS Újságos nevű alkalmazásának boltjaiban találhatóak!

Dimag your digital media
FIVE International Kft.

Available on the App Store

* A feltüntetett ár egyetlen évfolyamra vonatkozik!

Elérhető PC-n, iPad-en, és androidos eszközökön is!

Részletes információkért látogasd meg a www.dimag.hu/konzolmagazin weboldalt.

MÉLYÉPÍTŐ LABOR KFT. (MIL)

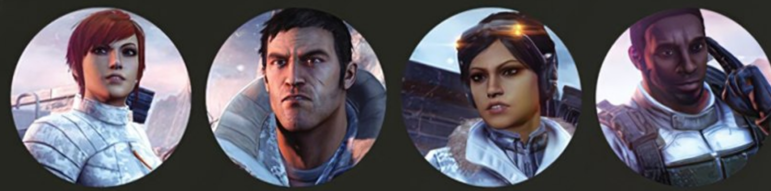
Köszönjük a támogatást kiemelt partnerünknek, a Mélyépítő Labor Kft-nek.

www.melyepitolabor.hu






FUSE



Az Insomniac Games egy remek fejlesztőcsapat, ezt szerintem senki nem kérdőjelezi meg. Már a PS1-es érában, a Spyro-val belopták magukat a játékosok szívébe, azonban a Ratchet and Clank sorozat hozta meg nekik az igazi, megérdemelt áttörést. A két galaktikus űrutazó mai napig a fejlesztőbrigád fő profilját alkotja, hiszen, bár tettek egy kitérőt az FPS-ek világába, a Resistance trilógiával, állításuk szerint egyelőre végeztek azzal a sorozattal.
Egy dolog közös az Insomniac eme két sorozatában: mindkettő kizárólag Sony platformokon tette tiszteletét. A fejlesztők ezért pár évvel ezelőtt jelezték is, hogy nagy vágyuk egy multiplatform játék elkészítése, és az akkor még Overstrike néven futó projektet végül az EA karolta fel. Az egész biztos, hogy az Insomniac még mindig nem igénytelen csapat, hiszen a ***Fuse***-ban nincs semmi hatalmas probléma. Meg semmi hatalmas pozitívum. Meg úgy általában semmi.

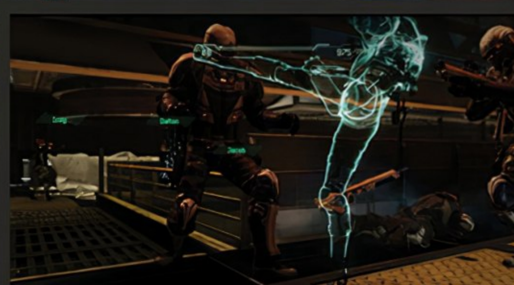
A Fuse főszereplői az Overstrike9 nevű különleges osztag tagjai, akiket a CIA bízott meg, hogy szerezzék meg a Fuse kódnéven ismert földönkívüli technológiát, amely hatalmas veszélyt jelenthet, ha rossz kezekbe kerül. (Hú, kíváncsi vagyok, vajon rossz kezekbe kerül-e?) Röviden ez a Fuse összetett története, bár megmondom őszintén, elsőre a következő jött le nekem: a Kitérdekel9 nevű osztagot a CIA megbízta, hogy szerezzék vissza a Tökmindegy nevű földönkívüli technológiát, ami ha rossz kezekbe kerül, akkor bla-bla.
Persze nem is lenne akkora probléma, hogy a történet teljesen érdektelen és közömbös, ha nem lenne a szoftver minden más eleme is épp ugyanennyire érdektelen és közömbös.
Négy karakterünk például egyértelműen instant TPS porból lett kikeverve, annyira sablonszerűek.
Adva van a tank, a tipikus vezető, az izomtitán, Dalton Brooks. A kötelező fekete, Jacob Kimble, a mesterlövész. A csapat esze, a dögös Isabelle Sinclair, hekker.
Végül, de nem utolsó sorban Naya Deveraux, aki a közelharc mestere. Persze, mindegyikük hasznos, és jó, hogy jelen van, de megalkotásuk nem sok kreativitást igényelhetett.
Kár értük, pedig a Fuse játékmechanikája amúgy nem rossz.

Négy fős csapatunk többnyire egyszerűen A pontból halad a B-be, ám a tucatlövöldözésen két dolog is segít: a csapatmunka és a fejlődési rendszer.
Előbbi elsőre elég kézenfekvőnek tűnik, ám picit többről van szó, mivel az átlag fegyvereinken kívül minden csapattagunk rendelkezik egy extra fegyverrel, melyet csak ő tud használni. Ezek gyakran elengedhetetlenek a feladatok abszolválásához, vagy akár egy tűzharcban való túléléshez.
A fejlődési rendszer már jóval összetettebb dolog. Ahogy haladunk a játék folyamán, minden ölésért, teljesített feladatért, megtett lépésért, a kontroller kikapcsolásáért, vagy AKÁRMIÉRT, XP-t kapunk, amivel később szintet lépünk.
Minden szint egy újabb képességet, vagy egy korábbi erősítését jelenti, és mivel egészen a harmincötös szintig fejlődhetünk, bőven van mit turbózni karakterünkön.
Mivel a gép által irányított karakterek nincsenek mindig (soha) a helyzet magaslatán, előfordulhat (például állandóan), hogy nekünk kéne átvennünk a helyüket.
Szerencsére a Fuse-ban erre bármikor van















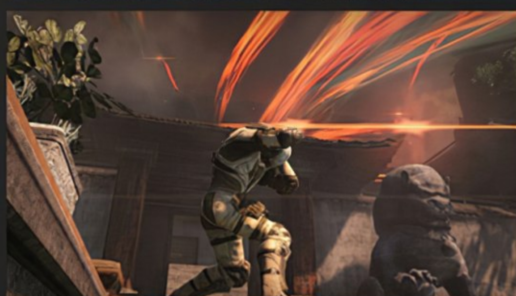




lehetőség, így joggal merül fel a kérdés: fejlődnek-e a többiek? Igen, fejlődnek, még ha nem is olyan intenzíven, mint a korábban általunk irányított karakter.
Fontos még megjegyezni, hogy a játék egyes pontjain még a lopakodás is felmerülhet opcióként, ám mivel ez kimerül annyiban, hogy nem néznek rád, te pedig egyetlen gombbal leszúrod őket, hamar meg lehet unni. Feldobják-e az egyedi fegyverek, a csapatmunka és a lopakodás a Fuse játékmenetét? Természetesen. Eléggé, hogy megérje rá beruházni? Aligha.

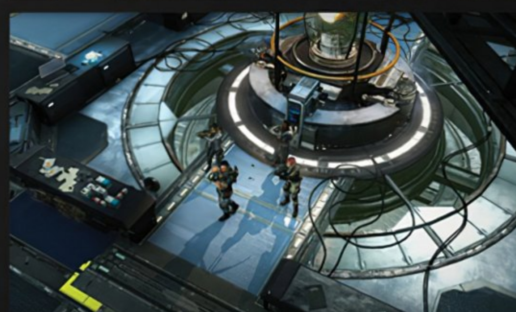
Ha van valami, ami esetleg valóban érdemessé teheti a Fuse-t a vásárlásra, az a kooperatív mód. A folyamatosan négy főt mozgató történet egyből adta az online/offline összedolgozás lehetőségét, és a fejlesztők nem véletlenül alapoztak erre mindent.
Azonban az a szomorú hírem van, hogy a tényleges élvezethez legalább három játékos szükségeltetik, nem elég az osztott képernyő kínálta kettő. Szerencsére azonban a splitscreen mód közben is bármikor csatlakozhatunk online játékba, így van lehetőségünk a teljes csapatot használni.
Kooperatívban minden nagyobb buli, ez senkinek nem újdonság, ám a többjátékos mód használata első sorban azért kötelező, mert a gép által irányított társak olyan suták, hogy egy ragasztót tízóraizó másodikos is magasabb értelmi szinttel rendelkezik.

A Fuse prezentációja pont olyan, mint a játék egésze: semmilyen. A grafika rendben van, de az égvilágon nem nyújt sem egyedi, sem kiemelkedő látványt.
A hangok ugyanígy: a szinkronok korrektek, de nem átütőek, a zenéket pedig egyből elfelejted, amint elhallgatnak.
Kár, hogy az egész játékot az járja körbe, hogy mennyire masszívan semmilyen az élmény, amit átélünk, mert amúgy nincs is komoly hiba semmiben.
Körülbelül nyolc óra játékidejével a Fuse még a kooperatív móddal sem tudott bármilyen emléket hagyni bennem, legjobb pillanataiban sem volt sokkal izgalmasabb, mint egy közepes Steven Seagal film, amit véletlenül





elkaptam a Film+-on. Az még szomorúbbá teszi az egészet, hogy az ember érzi, hogy ez mennyivel több lehetett volna, ha hagyják, hogy más legyen.
Amikor anno 2011-ben Overstrike néven bemutatkozott a játék, egy sokkal elszálltabb, élettel telibb élménynek tűnt, mint amit végül én teszteltem. Persze, sokkal távolabb állt az átlagos lövöldözős játékoktól, ám azt hiszem, ez egyedül az Electronic Arts munkatársainak jelent komolyabb problémát. Ugyanis azzal, hogy az Overstrike feladta egyéniségét, és az lett, amit végül Fuse néven kiadtak, a legnagyobb elkövethető baklövés volt. Ez így nem az a színes és őrült élmény, ami az Overstrike lehetett volna, de nem is az a kimért akciójáték, amit az EA akart csináltatni a dologból.
Így aztán a koncepció végül megállt valahol a kettő között. Egy olyan helyen, ahol vajmi kevés embert hozhat lázba, és ahol szinte minden létező célközönséget elveszített, akiknek maradandó élményt okozhatott



volna. Nem rossz játék a Fuse. És nem is jó. Pont ezért nem fog rá senki emlékezni, amikor két év múlva bárki megkérdezi: mi is volt az a tucatlövölde az Insomniactól, amit senki nem vett meg?

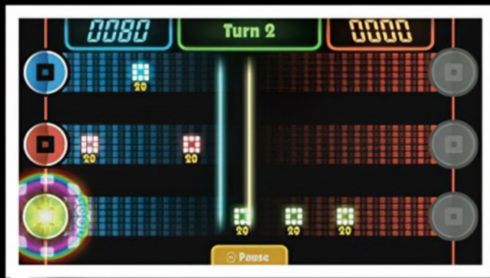
***Tudtad, hogy** a Konzol Magazinban különböző szempontok alapján adunk pontszámokat és ezek átlaga a végső eredmény?*

6/10

Kiadó: ***Electronic Arts*** Fejlesztő: ***Insomniac Games***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DTS***

VIZUALITÁS 6 AUDIO 5 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 5

rolmanus









Game & Wario – játék és Wario tízpercben

Egy unalomba fulladó nyári estén Wario, a kövér másodosztályú Mario-nemezis épp a tévé előtt tespedt, amikor hirtelen lágy szőnyegek és angyalkórus aláfestésével valamint legalább 5600 Kelvin színhőmérsékletű ragyogás kíséretében megjelent előtte a szentéletű Iwata.
A Nintendo atyaúristene a következő szavakat intézte a villámbajszú tümmedékhez: „Wario, sajnos rossz hírem van, a kyotói Tanáccsal úgy döntöttünk, a továbbiakban nem vagyunk hajlandóak finanszírozni a kincskereső expedíciódat.
Szedd szépen össze magad, és kezdj valamit a tikürülékes életeddel!" – dörmögé az úr s csettintett, majd ezt követően a fényáradat elhalványulásával és a hangáradat doppler effektusával jelezte, hogy már nem tartózkodik a szobában.
Wario egy másodperc töredékéig pánikba esett: mégis honnan fogja ezek után előteremteni a betevőre valót? Néhány kósza, potenciált csak nyomokban tartalmazó gondolatot (bankrablás, prostitúció, egyházalapítás) követően belátta, nincs más választása, mint csatlakozni az emberiség legnagyobb százalékában támogatott mozgalmához: elment hát dolgozni.

Wario persze nem az a srác, aki hirtelen felindulásból csákány nyelet ragad – ő bizony határozottan tiszteletben tartja a fizika törvényeit, különösen az energiaminimum elvét, valamint nagy rajongója a „kevés munkát, sok pénzt!" faliszőttes népi bölcsességnek is. Ennek szellemében fogant meg a Warioware nevet viselő (khm khm) szoftver (izé) fejlesztő cége, ami még a minijátékoknál is alantasabb tematikát választott irányul: a mikrojátékokat.
És mit ad Isten, a nép kajálta a minimalista dizájnt és a kretén humort! (bár ha azt nézzük, hogy Uhrin Benedeknek és Fekete Pákónak is sikerült megszólítania a maga közönségét…)
A Warioware játékok amellett, hogy sikert arattak, kiváló lehetőséget adtak az épp aktuális Nintendo hardver sajátos képességeinek demonstrálására, ami Iwata Úr és a Tanács tetszését is kiváltotta.
Olyannyira, hogy Wario üres perceiben lehetőséget kapott némi kis kincskeresésre is. (Mivel a tespedésen kívül egy dologért tudott rajongani: mások által összeharácsolt vagyonok megkaparintásáért.)

Node ugorjunk egyet az időben, 2013-at írunk, Wario missziója most igen jelentős: sajátos kis vízióin keresztül kell bemutatnia a Nintendo legfrissebb masinájának kiaknázatlan lehetőségeit. A mikrojáték koncepció részben repült, helyette előtérbe került a videojáték ipar hőskorában virágkorukat élő kvarcjátékok modern újragondolása. Kövér antihősünk és díszes holdudvara ezúttal nem kevesebb, mint 16 játékkal kedveskedik nekünk, melyekben nem túl meglepő módon a Gamepad és az aszimmetrikus játékélmény kerül reflektorfénybe.
A játékokat egy kibővített minijátékként tessenek szívesek elképzelni: se nem hosszúak, se nem összetettek, ellenben rendkívül szórakoztatóak, többféle nehézséggel/szinttel/opcióval operálnak, az újrajátszási faktoruk ezáltal igen magas.

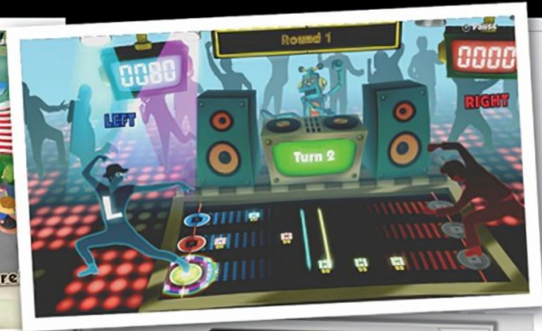
A játék mindjárt az Arrow nevű szösszenettel indít, ami leginkább a Nintendoland Takamaru ninjacsillagos fejezetét idézi.
A Gamepad kijelzőjén megjelenő íjjal, csúzli skill-jeinket a múlt homályából előrángatva kell elintéznünk a felénk egyre gyorsabban/nagyobb számban áramló csatlósokat.
A Ski fedőnevű produktum alatt Jimmy T. (leváltva kicsit a diszkó és mobiltelefon mániáját) hódol a téli sport örömeinek, bár a Gamepad döntögetéses irányításnál valami hatásosabbal is előrukkolhattak volna.

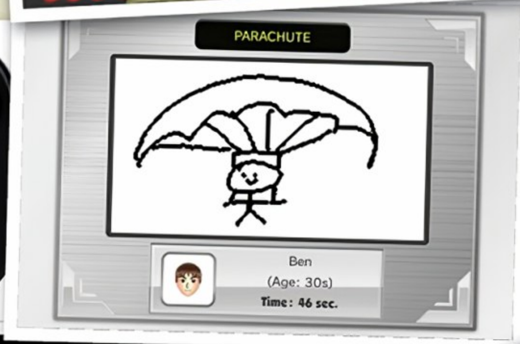














Mona játéka, a Camera ezzel szemben igen jópofa, a Gamepad-el, mint egy fényképezőgéppel kell a tévén rohangáló különféle személyeket (városka lakóit, bűnözőket) vagy paranormális jelenségeket (szellemeket, celebeket vagy egy kis sárga izét) lefotózni. Fényképeink minőségét (kompozíciót, az alany helyzetét) többféle szempont szerint osztályozza kutyafülű megbízónk, a szűk keresztmetszet mégis inkább a rendelkezésre álló idő, valamint az, hogy Mona még mindig nem állt át digitális fotózásra, és a régi gépébe is csak 16 képkockás filmet hajlandó vásárolni.

Kat és Ana Patchwork-je egy igazán kedves, minden korosztályt megszólító puzzle.
Kis textildarabokból kell összeraknunk a kívánt alakzatokat. Maguk a feladványok kisgyermekek számára kiváló készségfejlesztő hatással bírnak, nekünk, öreg rókáknak szimplán csak szórakoztató.
Elbízni persze senkinek nem kell magát, ahogy haladunk előre a puzzle-ökkel, úgy lesznek egyre nehezebbek a feladatok. Dr. Crygor Design néven futó attrakciójához szükségünk lesz mértani ismereteinkre: a jó doktor pontos vonalakat, köröket egyéb és síkidomokat pingáltat velünk a Gamepad-re majd a pontosság szerint osztályoz.

Ám a legkedvencebb játékomat 9Volt szolgáltatja: Gamer névre hallgat és azt a hangulatot igyekszik visszaadni, hogy milyen volt gyermekként handheld játékosnak lenni a kilencvenes években.
Talán az idősebbek között vannak olyanok, akiknek volt Gameboy-a annak fénykorában és megállás nélkül nyúzták a kis téglát, akár éjszakába nyúlóan.
Ez persze szüleinknek annyira nem volt gyerebe, a mai napig emlékszem anyám „mérges" lépteire, amik arra figyelmeztettek, hogy gyorsan kapcsoljam le a zseblámpát meg a Gameboy-t (háttérvilágítás ugye nem volt) és imitáljam az alvást, különben megkaptam a magamét.
No a Gamer körülbelül erről szól: a Gamepad-en klasszikus Warioware mikrojátékok pörögnek, miközben figyelnünk kell, nem nyit-e be ellenőrizni a dühös mutter.
Mert lebukni csak egyszer lehet, és akkor bizony elgyönyörködhetünk a Game Over feliratban.

Akadnak még jobb és kevésbé jobb játékok: Dribble Taxi-ja kellemes autós UFO vadászattal egybekötött állat escortáló akció, melyben a cseppet sem sztereotíp földönkívülieket kell megakadályozni a tanya állatállományának megritkításában.
A dizájn jópofa kis Minecraft után érzetet kelt, ám az irányítást lehetett volna még kicsit csiszolni.
A Bowling című mutatvány az égvilágon semmi különöset nem tud: Bowling Warioval és Gamepad döntögetéssel, ellenben Ashley játéka kifejezetten gyengére sikeredett, amolyan 2D-s, balról jobbra haladós, seprűlovaglós, gyűjtögetős unalomgyár, (és ezt nem fogjátok kitalálni!) Gamepad döntögetéssel.

Három játék maradt még, az őrült, ritmusra Gamepad-del nyílvesszőt gyűjtögetős Pirates, a fokhagymát és térképet összegubérálós, platformokra ugrálós Kungfu valamint a Bird, ami már Pyoro néven szerepelt korábban több Warioware játékban is.

Mindamellett, hogy több single player játékot is lehet többen játszani, akad négy kifejezetten többjátékos mókára tervezett produktum is. Az Artwork egy Activity szerű játék, a program szavakat dobál fel a Gamepad-et szorongató játékosnak, aki ezt megpróbálja lerajzolni, a többiek pedig kitalálni.
A Fruit Mona „Camera" attrakciójára emlékeztet egy kicsit: a Gamepad-es játékos a tömegben elvegyülve próbálja észrevétlenül felvenni a pályán elszórt gyümölcsöket, a többieknek pedig ki kell találni, melyik karakterrel veri pofán a gyümölcsöket a kis tolvaj.
Az Islands leginkább a Roulette-re emlékeztet, amiben a kis izéinket (ami olyan, mint egy fog és Spongyabob képzeletbeli rémutódja) kell mozgó szigetekre hajítani, figyelve, hogy lehetőleg ne mellé potytyanjanak.
Végére maradt a Disco című alkotás, ami alatt a két játékos egymásnak generálja a leblattolandó ritmusképleteket.

! *Nem értesz egyet a cikkel, kevesebb vagy több pontot adtál volna a játékra? Írd meg véleményed vagy saját teszted a honlapunkon!*



A leírtak ellenére első nekifutásra nem tűnik túl tartalmasnak a végeredmény – ezt szerencsére a készítők is észlelték, ezért a játék egy fokkal karcsúbb árcédulával került forgalomba. Viszont, ha törekszel mindent kinyitni a játékban, akkor a szavatosság is igencsak megnyúlik.
A ***Game & Wario*** tipikusan az a játék, ami kikapcsol egy nehéz nap után. Nem követeli meg minden idegszálad felé történő összpontosítását, azt teszi amire a videojátékok alapból hivatottak: szórakoztat.



7/10

Kiadó: ***Nintendo*** Fejlesztő: ***Intelligent Systems***
Multiplayer: ***2-5 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720P, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***
VIZUALITÁS 8 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 7
TARTALOM 6 ÉLVEZETI FAKTOR 8

11 990.-

keviny



MotoGP 13

A gyorsasági motorok szerelmesei idén újabb örömlángot gyújthatnak, hiszen az olasz illetőségű Milestone-nak hála ismét érkezeik új ***MotoGP*** játék kedvenc HD konzoljainkra. A brigád pár szezonnyi szünetet átugorva tért vissza a hivatalos franchise ismételt felkarolásával a termelésbe, miután a 08-as kiadást követő öt évre lejegelték a hivatalos licenszjogaikat. A csapat vezetése úgy látta jónak, hogy ennyi pauza után most jött el az idő egy aktualizált verzió legyártásának, amiben a Capcom helyett immáron a - kevésbé jól csengő - PQube segédkezett, mint kizárólagos kiadó. Annyit tudni kell a stúdióról, hogy ha valamiben jártasak, akkor az mindenképp a motorsportjátékok fejlesztése, ugyanis a portfóliójukban szinte kizárólag ilyen jellegű produkciók sorakoznak egymás nyakát taposva, köztük az SBK, a WRC és a Superbike franchise-okkal.
Egy ilyen jól bejáratott bandával szemben nagy elvárások növekednek esztendőről esztendőre, amit tovább erősít persze az a tény is, hogy csak hébe-hóba jelentkeznek MotoGP megjátékosítással, így persze ha már ritkán, akkor nagyon frankót várnak a játékosok a műhelyükből kigördülni.
A Capcom égisze alatt megjelent 08-as MotoGP nem volt valami eget rengető próbálkozás, de azért szerethető és játszható is volt az anyag. Ez a megállapítás szintén illik a június közepén megjelent 13-ra, ám az öt évnyi kihagyás után ennél technikailag sokkal többet szerettünk volna kapni türelmünkért, de legfőképp a pénzünkért cserébe.

Tartalom szempontjából a játék jelesre vizsgázott, hiszen a készítők combosra tömték mindenféle játékmóddal, versenytípussal, variációs lehetőségekkel, csak mindezt éppen nem sikerült maradéktalanul belepasszírozni a rövidre szabott díszcsomagolásba. A lemezen elhelyezett intró videónál már gyanús volt a dolog, mert se szép, se izgalmas, se hangulatos jelző nem tapad meg rajta.
A nyitány elvérzett, attól kedvet kapni a játékhoz bizonyára senki se fog majd, ezzel pedig pontosan a hangulatfokozó értéke szenvedett kiköszörülhetetlen csorbát.
A videó lepörgését követően némileg biztatóbb kép fogad, mind a hangok, mind pedig a vizuális minőség pocsékról, korrektre vált, minek után a játékos egy csalhatatlan, bár aprócska mosollyal az arcán készülhet fel az első versenyekre. Mivel egy abszolút hivatalos MotoGP licenszről szól a fáma, itt minden eredeti, a valóságnak és a legfrissebb szezonnak megfelelő tartalmi követelményekkel. Itt van mindjárt újra mind a tizennyolc versenyhelyszín, és valamennyi, az idei szezonban rajhoz álló versenypilóta, amivel a játék maximális autentikáját biztosítják.
Első lépésként egy térbeli avatár megalkotásának feladatát szabja ránk a program, majd ezt követően tárulkozik ki módozatait tekintve a program. Az első opció (Instant Race) egy valóban instant élménnyel ajándékozza meg a gamert, vagyis mindenféle menüben bóklászás, állítgatás helyett azonnal a startrácsra pakolja a random módban kiválasztott pilótát a szintén véletlenszerűen szelektált pálya aszfaltján. Aki szeretne belemerülni verseny közben a konfigurálási lehetőségekbe, vagy tartana a futam előtt egy technikai meetinget, az itt is ugyanúgy megteheti, mint a főbb módozatokban, de ez a móka alapjában nem erről szól. Kapunk valamit, valamivel és már mehet is a menet.

A következő módozatunk a Grand Prix lesz a sorban, ami több szabadságot enged a választások terén. Itt gyakorlatilag minden tényezőt mi szabunk meg, a géposztály kategóriájától (Moto 3, Moto 2, MotoGP), a pilótán át (lehet valódi versenyző, vagy általunk létrehozott), egészen a preferált pályáig. Amolyan versenyhétvégeként érdemes ezt kezelni, gyakorlási, kvalifikációs, majd éles megmérettetési lehetőségekkel a fedélzetén.
A teljesség igénye szinte sikoltozva ordibál a motorok kezelhetőségének beállíthatóságáért, vezetési segédletének variálhatóságáért, valamint az időjárási kondíciók szabályozhatóságáért és szerencsére ezeket hiánytalanul meg is kapjuk tőle. Aki nagyon tud, mehet segítségek nélkül, motorsérülési opció maximumra állításának terhe mellett, profi szimulációs fizikai beállításokkal, az amatőrök ezzel szemben kérhetnek ideális ív/sebesség felfestést, automata fékezési rásegítést és végül, de nem utolsó sortban árkád jellegű fizikai szimulációt. A sor nyilván nem teljes, ám a lényeges konfigurálási tételekről ezzel sikerült is szót ejtenünk.
A harmadik módozat a Championship, azaz, a bajnokság, ami felkarolja a MotoGP-széria 2013-as futamainak összes helyszínét. Lényegében a felépítése teljesen azonos a Grand Prix-ével, a különbség csupán az, hogy itt tizennyolc teljesítendő pálya/verseny lesz, amit vagy az előre kötött sorrendben tudunk le, vagy saját magunk állítjuk rendszerbe az eredetikről másolt aszfaltcsíkokat és úgy futunk neki a naptárnak. A negyedik opció szintén jópofa és egyben tartósan le is köt, hiszen itt a Karrierben az alapoktól, a Moto 3-as versenyosztályból indulunk, ahonnan masszív szenvedések árán a motorversenyek királyáig, a MotoGP-ig juthatunk, ha elég kitartást, illetve versenyzői tudás szorult belénk. Messze nincs még kitárgyalva ez a módusz, mivel további érdekességek is lapulnak a Career-ben, mint például a belső nézetes ön-menedzser szisztéma, ahol egy saját, kis iroda, egy laptop, a szaksajtó és egy LCD televízió hivatott segíteni az információ áramlást. A mobilizált számítógépen olvashatjuk el az e-mailjeinket, fogadhatunk ajánlatokat a rivális istállóktól, valamint





intézhetjük a virtuális közösségi életünket. Az újságok sikereinkről tudósítanak, míg a tévén a pályafutásunk aktuális állását követhetjük nyomon. Majdnem elfelejtettem megemlíteni az öltözőt és a versenynaptárt, ám ezek funkciójáról sokat fecsegni úgy gondolom, hogy nem volna érdemes.



Megérkeztünk az első multiplayer opcióhoz, ami a netes versengéseket hivatott kiszolgálni és, ami abszolút meglepő, hogy a 13-as kiadás a manapság előszeretettel hanyagolt osztott képernyős lehetőséget szintén támogatja. Ha nincs online barátunk, vagy hálózati kapcsolatunk, akkor lokálisan is rendezhetünk többszereplős bulikat a régről ismert split screen képernyő-felezési megoldással. Néha tényleg jól tud jönni, jár érte egy piros pont mindenképpen. Végül pedig említést tennénk az utolsó előtti menüpontról, ami a karakter kusztomizációt, az offline statisztikát, a multimédiás tartalmakat, a stáblistát és a karrier lenullázásának módját fogja egy csokorba össze. Utolsóként az Options menübe juthatunk, ahol az audio, video és kontroller beállítások végezhetők el. Tartalomhoz a forma..., viszont csak részben stimmel. Beszéljünk egy kicsit a technikáról, amit tökélyre fejleszteni ezúttal sem tudtak az olaszok. A Milestone csapata csak egy erős közepesre tudta vizsgáztatni a MotoGP 13-at az ítélőszékünk előtt. A játék kifejezetten középszerű képi világa nem ajándék a szemnek, bár vannak időnként jobb pillanatai is, egészében véve azonban nem fest valami jól. A versenyek előtt aggodalomra okot adó szaggatás játék közben hála az elfogadható optimalizálásnak, szinte teljesen eltűnik. Nem dolgozik magas frame rate értékekkel, de azt a 25-30 körülit legalább viszonylag stabilan kordában tartja az engine.
Amit viszont jól csinál, azt parádésan teszi, nevezetesen valami aljas, pimasz módon jeleníti meg a sebességérzetet a képernyőn. Nem tudnék hirtelen olyan stuff-ot mondani az elmúlt évek témabeli terméséből, ami ilyen életszerűen és adrenalin pumpáló hatással produkálná a magas kilométer/óra számot. A száguldozás itt minden gyorsabb szakaszon valódi értelmet nyer.
A motort irányítani négyféle nézetben tudjuk. Van két hátsó nézet, egy sima szimulátor és egy bukósisakot is megjelenítő, belső nézetes opció.

A vizuális részt nagyon feszegetni már nem is kell. Az irányításra áttérve szintén hízelgő szavak jutnak eszembe, mert abban komolyabb hibát nem találtam. A konfigurálási rendszer gyakorlatilag minden lényegesebb dologra kiterjed. Belőhetjük az opponensek nehézségi szintjét, babrálhatunk a fékrendszerrel, figurázhatunk a motor kanyarodási képességeinek variálásával, így jutva el az árkád stílusú, casual szintről a profira, ahol a vezetési segítségek már nincsenek hatással a vezérlésre és közelít egy életszerű motorvezetési élmény irányába. Csak közelít, de el nem éri azt, hiába figyel a „forradalminak" kikiáltott fizikai engine 300-nál is többféle paraméter. Professzionálisnak nem neveznéném a legszigorúbb beállításokat sem, de nagy különbség mutatkozik az amatőr és a vérbeli tökös rider szintje között. Végezetül pedig a hangokról vésnék még le pár gondolatot... Ahogy azt annak idején már megfogalmaztam a 08-as évjárattal kapcsolatban is, sérelmezem, hogy a licenszelt cuccokba manapság nem szokás in-game zenei anyagot rakni. A versenyek alatt így csak a motorok egyébként konkrétan idegborzolásig megunható hangját hallgathatjuk. Elvárnánk egy minimum tizennyolc (a pályák számával megegyező) zenei flottából álló muzikális matériát, amit a versenyek alá lehetne pakolni. Nyilván aki elvakult MotoGP-s, vagy szimulátor-megszállott, nem fogja igényelni a zenéket motorozás közben, de így az árkád műfaj által nyújtott bőségszaruhoz szoktatott casual gamerek nem fognak túlzottan lázba jönni. Nagyon sok olyan versenyjátékot tudunk mondani, amit a zenéik tettek igazán hangulatosakká. Rendben van, hogy ez MotoGP, de ugyan kinek fájna az, ha ki/bekapcsolható zenei tartalmak is lennének a korongokon, vagy minimum merevlemezről megszólaltatható custom soundtrack-elési lehetőség kerülne bele az audio szekcióba? Természetesen senkit. Akinek kell, bömbölteti, aki meg a hitelesség fanatikusa, némítsa el a muzsikát. A főképernyőn felcsendülő, drámai mélységekig merészkedő zene egyébként nagyon adja, az némiképp sikeresen meg is alapozza a hangulatot.
Minden egyéb hangeffektus, valamint kommentár (Gavin Emmett nemzetközileg elismert MotoGP közvetítő voice overjével) csupán funkcionális minőségben szólal meg, egy hétköznapi fül számára szürke, középszerű, átlagos „zajkeltés".

Mit lehetne még a végén a mérleg serpenyőjébe pakolni? Kapott a játék fotómódot (az elkészült képek az XMB Photo részlegébe exportálhatók), belsőnézetes versenyen kívüli mozzanatokat a karrier szekcióban és egy magas nehézségi szintet. A Milestone ezúttal sem ásott le mérföldkövet, ami viszont feljebb srófolhatja az eszmei értékét a mostani résznek az nem más, mint az a tény, hogy óriási hiány mutatkozik a stílusból konzolokon az utóbbi években (is).
Ez van az idei évre, örüljünk, hogy a 10/11-es után újra MotoGP-zhetünk egyet PlayStation 3-on és Xbox 360-on. Lehetne mit finomítgatni még rajta, de ezt a generációt talán már nem nagyon fogják kínozni további kiadásokkal, ehelyett a next-gen technikára lenne célszerűbb fókuszálni már az olaszoknak is, ahol további szintekre emelhetik a grafikai és fizikai megvalósításokat.

7/10

Kiadó: ***PQube*** Fejlesztő: ***Milestone***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 8
TARTALOM 9 ÉLVEZETI FAKTOR 8

CONSOLE CORNER 9 990.-

FutuRetrO

? ***Tudtad, hogy*** *a letesztelt játékokat partnerünknél, a Console Cornernél az alábbi áron megvásárolhatod?*





„Hajnal előtt a legnagyobb a sötétség."

Vámpírok… nem hiszem, hogy ezt a szót elolvasva lenne köztetek olyan személy, akinek ne ugrana be egy könyv, film, vagy éppenséggel zene, amely az éjszaka teremtményeinek legendáiról szól. Már csak azért sem, hiszen az elmúlt pár évtizedet is figyelembe véve mindig kaptak rivaldafényt - kisebb vagy nagyobb intenzitással - ezek a lények a szórakoztató iparban. S mennyit változtak a vámpírok ez idő alatt? Rengeteget! Oldalakon át lehetne vitatkozni arról, hogy a mára igencsak szerteágazó kultusz melyik vonalát tekintjük a fő csapásiránynak: az eredeti, Bram Stoker-féle „megtestesült gonosz" figurát, esetleg a már újhullámosnak mondható Anne Rice alkotta romantikusabb, de még mindig gyilkos vérszívókat, vagy Stephenie Meyer csillogó nyálgépeit, esetleg a naaagyon modern, zombi-vámpírokat.
Személy szerint én a Darren Shan tollából származó büszke, igazi, „két lábbal a földön álló" vámpírokat preferálom, akik külön társadalmat és normarendszert hoztak létre maguknak, hogy távol maradjanak a civilizáció zajától. Talán éppen ezért vártam annyira az Xbox exkluzív Darkot is, amely a vámpírkultusz egy klasszikusabb ágára építkezik.

Az első teaserek, videók egy jól összerakott, a lopakodásra, a környezet és a vámpír-képességek széleskörű kihasználására kihegyezett szoftver benyomását keltették, ráadásul a sztori is ígéretesnek tűnt… egészen a megjelenést megelőző utolsó etapig.
Amikor beindult az infódömping körülbelül fél évvel ezelőtt, valamit már lehetett sejteni a minőséggel kapcsolatban… furcsa animációkra, érdekesen viselkedő M.I.-kre figyelhettünk fel a rövid videókban, de mivel én a közönségnek szánt PR trailerekből nem szeretek következtetéseket levonni, továbbra is izgatottan vártam a megjelenést. Aztán, meghűlt bennem is a vér (csak hogy stílszerű legyek), de ne szaladjunk ennyire előre.

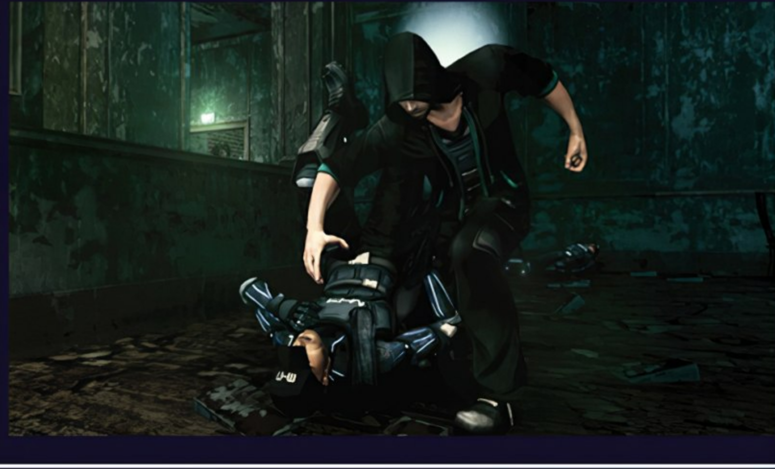
A ***Dark*** „in medias res" kezdéssel hajít minket a cselekmény kellős közepébe. Eric Bane a játék főhőse, egyben az általunk is irányított karakter, aki amnéziával és némi émelygéssel ébred egy szórakozóhely kellős közepén, majd a retyón megjelenik előtte egy angyal, ezután pedig a lebuj tulaja közli vele, hogy vámpír (hasonló szituációban én is voltam már pár tucatszor, de a történetem sajnos valahol az angyal-látomásnál terelődik más irányba: általában egy jól irányzott pofon felé. Lehet, hogy a Bloody Mary mennyiségi arányán kellene változtatnom? Na mindegy, legközelebb majd kipróbálom), viszont az átalakulása még nem teljes.
Ehhez vért kellene innia az „alkotójából", vagyis abból a vérszívóból, aki megharapta őt, de hát mivel amnéziás… hát mondjuk úgy, hogy ez a problémás megoldás.
Van azonban egy kiskapu: a nagyon öreg, ősi vámpírok vérével helyettesíteni lehetne az alkotó vérét. A baj csak az, hogy aggastyán vérszopóból meg annyi van, mint a fehér hollóból.

S hogy miért sürgetik ennyire az átváltozást? Nos azért, mert a szórakozóhely tulaja is vámpír, a klub pedig amolyan fészek az éjszaka teremtményeinek: ők így együtt a Nagycsalád, Eric pedig automatikusan családtag lett, amikor belekóstoltak, szóval már csak emiatt is kutya… izé denevérkötelességük segíteni raja! Ja, meg őrült zombi-vámpír lesz, ha mégsem sikerül a metamorfózis és mindenkit ki fog nyírni a klubban agyhalottként - lehet, hogy ez az igazi motiváció a segítő jobb nyújtásánál? Ki tudja…

Röviden, tömören ennyi plot. Érdekes egyébként a történet, csak kár, hogy át fogunk siklani felette, mivel jobban leköt majd minket a bosszankodás és az, hogy ellenálljunk a „kontroller elhajítás" kísértésének.

Hol is kezdjem a negatívumok taglalását? Nézzük először azt, ami már az első percekben is szembetűnhet. A grafikai megvalósítás bár stílusos lett megint, de már nem egy tesztben kifejtettem a véleményemet a cel-shaded technológia alkalmazásáról: van, ahol tényleg telitalálat és valóban dolgoztak is rajta (Borderlands-ben például), de általában akkor nyúlnak hozzá, ha lusták az alkotók, vagy éppenséggel hiányzik a szakképzésük az „igazi" textúrázásból.
Nem mondom, látványra elmegy egynek a Dark, de látszik, hogy a fejlesztők nem szereztek mesteri fokozatot a 3D modelle-















zésből… komolyan mondom, ilyen élettelen szempárokkal még nem találkoztam, mint amilyenek ebben a szoftverben vannak (jó, mondhatnánk, hogy a vámpíroknak nem dobog a szívük, ergo, halottak, de ennyire elnéző hadd ne legyek már).
A másik megmosolyogtató dolog, az a szájmozgás. *Lol.* - ez jutott eszembe, amikor először láttam beszélni a karaktereket. Nagyon gagyi lett, és a legszebb, hogyha nem lennének erpégés párbeszédek a játékban, fel sem tűnt volna! De a Dark jócskán meg van pakolva szerepjáték elemekkel, szóval, még csak elsiklani sem tudtam a hiba felett, így megy a mínusz erre is…

Ha csak ezekre mennének, örülnék én is, mivel jó szívvel ajánlhatnám a programot a lezárásban, de nem… nem fog menni, mivel a fenti hiányosságokat a „kisebbik rossz" kosárból húztam elő. Most jön még csak a java: konkrétan, az egész játékmenet!

Igen, jól olvasod, az egész játékmenet. Végigszenvedtem a történetet a tesztidőszak alatt (csak hogy ne érje szó a ház elejét), de esküszöm, hogy a játékidő fele azzal ment el, hogy valamelyik sarokban vagy láda mögött kuporogva vártam az őrökre.
Lassan, naaagyon lassan változtatnak a helyükön, ráadásul annyian vannak, mint az oroszok - és rettentő buták is. Az rendben van, hogy felismerik egymást és fejük állásától függően van rálátásuk a környezetre, de kérem szépen: ha az üvegfal MELLETT állok, felfigyelnek rám, viszont ha LOPAKODOK, simán folytatják járőrözésüket? A fejlesztők olyan szinten tuszkolták bele elképzeléseiket a programkódba, ami totálisan megfosztja a játékost attól, hogy esetleg a való életben szerzett tapasztalatait hasznosítsa.
Jó példa erre a következő: kb. fél emelet magasan voltam, alattam pedig egy rosszarcú. Gondoltam, vámpírként átugrom a korlátot, odalopózok hozzá és kiszívom a vérét.
Hát nem, mivel Eric NEM TUD ugrani. Értitek? Egy vámpír, aki nem tud ugrani… ehelyett mit kellett csinálnom? Szépen végigmenni az árkádon, le a lépcsőn (úgy, hogy közben kikerüljem az ottani őröket), megvárni, míg a birka nem fordul felém és úgy megölni… könyörgöm, hol a kreativitás, a szabadság és minden, ami miatt szeretjük a videojátékokat? Megmondom: sehol…

Emellett azon már meg sem lepődtem, hogy a nagy hajcihővel beharangozott RPG elemek között is akkora hézagok vannak, mint ide Brüsszel. Az egy dolog, hogy főhősünk fejlődik a gyilkolással, de képességei használatához „Vér pontokra" van szüksége, amelyet ugye a vérszívással lehetne megtölteni… a baj ott kezdődik, hogy rengeteg ellenfél van és mindet legyilkolni is lehetetlen, nemhogy kiszipolyozni őket - utóbbi már csak azért is nehéz, mert elég sok időt vesz igénybe és észrevehetnek közben.
A játék későbbi szakaszaiban azonban elengedhetetlen a vámpír-képességek használata, fejlődni viszont nem tudunk úgy, ha mindenki mellett elslisszolunk.
Vagy gyilkolunk csendben, kihasználva a bugokat, vagy órákat töltünk három pályaszakaszon azért, hogy mindenkiből falatozhassunk - ezt egyébként senkinek sem ajánlom, mivel a checkpoint rendszer meglehetősen gyér: velem nem egyszer fordult elő, hogy háromnegyed óra szenvedést kellett újra végigélnem egy ellenfél miatt…

És szerintem ennyi fika elég is ennek a játéknak - már csak azért is, mert kezdek lefutni az oldalról, miközben még maradt mondandóm. Azért sajnálom a Darkot, mert potenciál volt benne: több odafigyeléssel, több munkával, kicsit megcsúsztatott megjelenéssel AAA kategóriás stuff lehetett volna belőle. Az elképzelés, az alaptörténet és a karakterek is jók, viszont a megvalósítás… nem érnek össze a dolgok, hiányzik az átfedés, a logika és a józanész. Nagyon haragszom a fejlesztőkre, amiért így félresiklottak a szoftverrel, mert jó vámpíros anyag kevés van a piacon, a Dark pedig minden, csak nem hiánypótló alkotás.

Ajánlani? Nem nagyon tudom… vámpír-fanatikusoknak, lopakodós játékokat kedvelőknek talán nagyon nyomott áron, már csak az achievementek miatt is, de egyébként? Jönnek jobb játékok az év végén, és éppen ezért, kár ezzel vesződni.

Kap hat pontot, de csak azért, mert lehetőség volt benne, amit nem használtak ki az alkotók… az ötlet kapja most a pontszámot, amelyet csúnyán lehúzott a kész játék.

? ***Tudtad, hogy** különválasztjuk az offline és online multiplayer lehetőségeit?*

6/10

Kiadó: ***Kalypso Media*** Fejlesztő: ***Realmforge Studios***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 7 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 5
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 5

CONSOLE CORNER 9 990.-

Dzsek

BANG, BABES, JOKES, BOOBS, AND MAYHEM





Budapest, VIII. kerület, Magyarország - napjainkban

Este tíz óra. Épp befejeztem az új Deadpool játékot. „Máris vége??? Pedig csak ma kaptam kézhez!" - duzzogtam röviden. Hmm... pedig, mióta a Rocksteady úgymond megreformálta a képregényhős-játékok zsánerét az Arkham Asylummal, úgy tűnt, egy halovány új tendencia kezd kibontakozódni, miszerint lesz még érdemleges erőlelépés ebben a műfajban.
De gondolatmenetemet egyszer csak mobiltelefonom csörrenése szakítja meg...

- Halló, itt Jedi, na lökjed!

*<A vonal túlsó végén egy ismerős hang kezd bele szóf*sásába.>*

- Szevaaa Deadpool! Mi a pálya, hogy van a kedvenc képregényhősöm?! ... Igen, igen megkaptam az e-mailed, hogy teszteljem le a vadiúj játékodat. Épp most végeztem ki. ... Ja, ja, beszéltem Nolan-nel (North - a szerk.), mondta, hogy megkérted, hogy vállalja már el a szinkronhangodat. ... Hehehe, szóval befenyítetted a csókát?! Hát, ez van, ilyen ez a bányász élet! De tudod, pont ezért komállak: egyrészt, hogy te legalább tudod magadról, hogy egy képregényben vagy, na meg persze, azért is, mert képes voltál áttörni azt az ominózus „negyedik falat." (A negyedik fal egy képzeletbeli, láthatatlan fal, mely a színházban elválasztja a nézőket a színpad külön világától. - a szerk.) Baró ötlet volt, hogy magának a játéknak is ez az alap sztorija, hogy megkéred a High Moon-t, hogy kreáljanak már neked egy játékot, aztán pedig te átírod a forgatókönyvet! Jókat vigyorogtam rajta, a kiszólásaidon meg pláne! Meg hát máskülönben, most nem is beszélnénk telefonon...

<Pool picit vehemensebben kezd el érdeklődni.>

- Szóval térjek a tárgyra, hogy mennyire is tetszett?! Háááát, most annyira nem fogsz komálni pajti, de egyáltalán nem estem hasra tőle!

<#&@!§+%!!! - nyomdafestéket egyáltalán nem tűrő kifejezések záporoznak fülembe.>

- Pool! Pool! Nem fejeznéd már be, és húznál végre bőrt a fogadra?! Ja bocs, abból amúgy sincs sok a fejeden... Oké, oké, nem savazlak tovább! Szóval figyu, az a probléma, hogy több sebből vérzik ez a játék.
Alapjáraton a játékmenet nem lett valami igazán korszakalkotó. Olyan érzésem volt, mintha egy old school képregényes játékkal tölteném az időmet, amely mindössze bugyuta kaszabolásból, némi lövöldözésből és minimál ugra-bugrából állna, amely egy hatalmas poénorgiával lett színesítve.
Az zsír, hogy többféle dupla fegyvert - kardot, sai tört, kalapácsot, pisztolyt, shotgunt, géppityut, lézerstukkert - lehet használni a hack,n slash és a TPS részeknél, meg jó véres a játék; de ez manapság már kevés, mint a Győzike-showban a Goethe-idézet. ... Az nem kifogás Pool, hogy kevés volt az idő a fejlesztésre, meg hogy ennyire futotta a büdzsére!!! Mivel, ha jobban át lett volna gondolva, mondjuk a harcrendszer, máris sokkal élvezetesebb lenne az egész. Kicsit összekevertétek a szezont a fazonnal: mivel ti kombórendszert írtok a játékban, holott valójában chain-rendszert alkottatok meg. A számláló azt számolja, hogy hány ütést vittél be egymás után, de akár lehet folyamatosan ugyanazt az egy gombot nyomogatni, az is sikeresen viszi tovább a találatláncolatot. Egy normális kombórendszerben az egymással folyamatosan megegyező ütések nem viszik előre a kombót; pont az a lényeg, hogy kombinálni kelljen a különféle támadásokat, ill. fegyvereket.
A játékodban, Pool, az egy idő után unalmassá váló kaszabolást megszakíthatod ugyan lövöldözéssel, de ez sajnos egyáltalán nem olyan gördülékeny, mint mondjuk egy DMC-ben. Az meg, hogy vannak még gránátjaid és egyéb eldobandó fegyvereid (pl. medvecsapda), nem igazán ad hozzá túl sok pluszt az egészhez...

<Deadpool továbbra is akadékoskodik, mint egy hisztis liba.>

- Mindez nagyon szép érvelés volt Pool, de a teleportálás egyáltalán nem teszi egyedivé a játékmenetet és az akciót.
Sőt, amit te erősségnek gondolsz, az valójában egyben a játék gyengesége is, hiszen szinte az összes főellenséget nevetséges módon, játszi könnyedséggel lehet lezúzni: ütsz-vágsz, majd a kellő időben elteleportálsz, és kész! Ráadásul, hogy a mini-QTE-k behozását pont ugyanarra a gombra pakoltátok, mint a teleportálást, csak még inkább idegesíti az embert. Ha nem a megfelelő időben nyomod, akkor már dobbantottál is tovább, ami felettébb zavaró, és ki is esik a ritmusból tőle az ember. Az akció egyébként jó pergős, és van is dögivel ellenség, akit lehet nyirbálni, de nagyon nem erőltették meg magatokat, hogy minél többféle ellenfél legyen a



CONCEPT ART





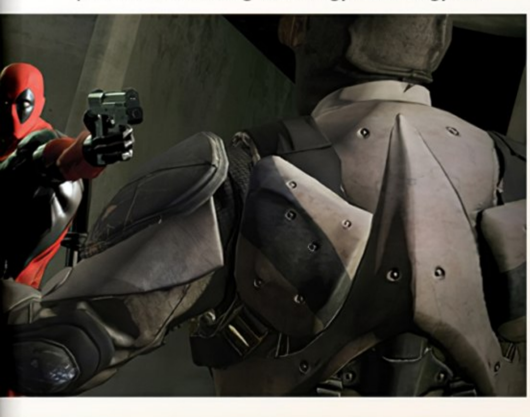




játékban. Az uccsó pályán meg már totálisan elfogyott a szufla, hogy az összes addigi főellenséget újra rázúdítjátok a játékosra? ... Azt értettem, hogy miért nincs health pack a játékban, hiszen öngyógyító képességed van, és így idővel regenerálódsz; viszont ez olykor igen idegtépő játékmenetet eredményezett, hogy folyamatosan rohangálhat az ember, amíg vissza nem töltődik az életcsíkja. Hatalmas területek maradnak parlagon, feleslegesen, kihasználatlanul; ezért kár volt túráztatni a pályamodellezőt.
A textúrázó meg eléggé lusta volt, mert majdnem minden pálya ugyanúgy néz ki színvilágában. Eleve, basszus, mindösszesen nyolc pályát pakoltatok a játékba, szerintem lett volna kapacitás és idő némi látványbeli variálásra; de az ilyen sablonos és unalmas kinézetű game-ekből tizenkettő egy tucat. Pláne azért sem értem ezt, mert alapjáraton az Unreal 3 Engine viszonylag szépen duruzsol az egész alatt.
Jut eszembe, akartam kérdezni, hogy honnan a búsból szedtétek a kameramant, mert olykor kegyetlenül botrányos, amit művel?

<A kérdésre nem érkezik válasz, csak felhívja a figyelmem, hogy minél inkább kerüljek intimebb kapcsolatba az egyik saját testrészemmel; majd továbbra is kérdez...>

- Persze, hogy volt, ami tetszett a játékban, don't foss, oké?! Először is hadd gratuláljak a poénokért Pool, mert nincs mit szépíteni: besz*rtam tőlük! De komolyan! Igazi, vérbeli, orbitális Deadpool-poénok, csak már ezekért érdemes végigvinni a játékot.
Amikor felpofoztad Rozsomákot, attól teljesen kifeküdtem. Ja, és jó is hogy beszélünk, mert meg akartam köszönni az első két ingyen „acsit". Szóval, a játék fun level 9999, ez egyértelmű, és ismersz, hogy a csöcsi poénokra is mindig vevő vagyok. ... Hogy mi?



Ááá, ez kamu! Nem veszem be, hogy megvolt neked Vadóc! ... Na, de visszatérve a témához, az is tetszett, hogy időnként átváltotok totál más játékmódba, bejöttek ezek a rövid, egyedi szekvenciális részek. A 8 bit-es és a side-scrolling platformos „múltidézésen" beröhögtem, nem különben a JRPG-s kincses ládán.
Azt hogy, némi lopakodást is belecsempésztetek a játékmenetbe, lehet nem kellett volna erőltetni, de legalább a kivégzési módjaid jópofák voltak. Egyébként kimondottan örültem, hogy Mr. Sinistert vettétek elő főgonosznak; szerintem méltatlanul mellőzve van a csóka a marveles videojátékokból, pedig igazán badass a muki. Mondjuk, ez a klónozós sztori nem a legcombosabb, azért valljuk be őszintén Pool, bár ezzel legalább meg tudtátok magyarázni miért egykaptafa ellenségek rohamoznak minket.
Nolan, a szinkronhangod egyszerűen remekelt, szerintem utalhatsz neki némi bónuszt, és a hangokkal, zenékkel sincs gond...
Bár most visszagondolva, a zenékkel mégis csak van némi bajom! A Launch Trailerben dupstep-et nyomtatok, a játékban miért nem lehetett???



<Rövid, de velős választ kapok.>

- Ja, hogy csak marketing fogás volt. Ügyes! Mondjuk, hogy ha velősebb vendégszereplőket is sikerült volna szerződtetni, Rozsit leszámítva, akkor lehet jobban tudtátok volna terjeszteni az igét, mert azért valljuk be, Vertigo, Arclight és Blockbuster (a Martalócok nevű csapat tagjai - a szerk.) eléggé B-kategória. De Genosha f*sza ötlet volt helyszínnek (mutáns koncentrációs tábor - a szerk.)! Összességében kellemes időtöltés volt a játék, szerintem még egyszer végig fogom tolni nehezebb fokozaton, ha már úgyis kitápoltam magam az összegyűjthető pontokból, és már majdnem minden upgrade-et is megvettem. És majd a challenge küldetésekkel is elbabrálok valamikor.

? ***Tudtad, hogy*** *a nagygépeknél különböző felbontások és hangformátumok lehetségesek, míg handheld fronton ez egységes?*

De azért nagy kár, hogy gyűjtögethető rejtett cumókat nem pakoltatok a játékba: simán el lehetett volna dugni például néhány képregényt, megnyitható kosztümöt, vagy egyéb cool item-et, ez csak tovább növelte volna a szavatosságot. Azt meg már csak halkan jegyzem meg, hogy azt a néhány bugot, azért kigyomlálhattátok volna. ...
Szóval Pool-baba, összességében ez most picit karcú lett; cefet jó ötletek vannak benne, és ha nem csaptátok volna össze, még valami rendkívüli is kijöhetett volna belőle. De, Te király voltál a játékban, szerintem a „2013 leghumorosabb játéka" címet simán megérdemlitek.
Aztán akkor egyezzünk ki egy 6-osban, jó?! De, csak mert haverok vagyunk...

<Beep-beep-beep...>

- Halló? Deadpool, itt vagy még?! Halló-halló... b*szki, ez lerakta!

(U.I.: JediEco-t, jelen cikk után, feldarabolva találták meg VIII-ik kerületi lakásában. A bestiális tett elkövetőjét még keresik a hatósági szervek, aki mellesleg - a helyszínelők elmondása szerint -, még egy Konzol Magazint is elhelyezett az áldozaton... rektálisan! - a szerk.)

6/10

Kiadó: ***Activision*** Fejlesztő: ***High Moon Studios***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 5 AUDIO 7 KEZELHETŐSÉG 6
TARTALOM 5 ÉLVEZETI FAKTOR 6

JediEco







Megérkezett! Több, mint egy éven át tartó trial időszak után végre kipróbálhatjuk a Minecraft teljes verzióját a Microsoft konzolján. És, hogy milyen lett? Szinte hibátlan.

Aki szokta olvasni a Konzol Online-t, és néha esetleg ráles az aktuális rovatokra, az tudhatja, hogy az én asztalom az indie játékok, így nagyon örültem, amikor Dzsek megkért, hogy legyek már szíves meglesni a Mojang alkotását. Hamarost meg is érkezett a példányom, így örömittasan megnyomtam a bekapcsológombot, és már a játékban is találtam magam.



A számítógépes verzióban eltöltött több száz óra után arra vártam, hogy jó pár helyen meg lesz változtatva a konzolos verzió, sőt arra számítottam, hogy a program egy-két eleme nem igazán fog működni kontrolleren - de szerencsére tévedtem.
A kezdőképernyő végigfutása közben megakadt a tekintetem a „Minecraft Store" feliratú menüponton. Store? Ez egyáltalán nem csengett ismerősen, ezért - bár félve attól, hogy mit fogok látni - rányomtam és... Igen, fizetős dolgok mindenhol. Fizetni kell a skinekért, az avatárodhoz lévő különféle dolgokért és a témákért. Igaz, hogy van szinte az összes skinből ingyenes próba verzió, de kérem: 160 Microsoft pontot elkérni egy pár darabért nem gázos egy kicsit? Igaz, hogy vannak alap skinek, de ez lehúzás.
No mindegy, egy kisebb csalódás után elindítottam az első játékomat; hogy aztán még jobban elmenjen a kedvem. Negyven(!) másodpercet kellett várnom, amire legenerálta a mapot. Ez mindenféleképpen sok idő - egy 7-8 éves asztali gépen gyorsabban betöltött. De nem adtam fel, adtam még esélyt a játéknak, csak nem lehet rossz...
És milyen jól tettem! Itt kezdődött tényleg csak a móka. Az irányítás egész egyszerűen zseniálisra sikerült, egyáltalán nem zavaró az átállás egér+bill kombóról, 5 perc alatt hozzá lehet szokni. Elindultam a szokásos utamon, azaz fát kerestem. Egy rövid és realisztikus favágást követően elkezdtem volna a craftolást a szokásos módon, csakhogy egyáltalán nem azt kaptam amire vártam. Fogták a PC-s craftolási rendszert, és teljesen átfaragták, hogy kontrollerrel is kényelmes és gyors legyen. Innentől kezdve igazából teljesen ugyanazt kapjuk, mint a számítógépes verzióban. Egy-két kisebb változtatást még találhatunk, de a játékmenetet egyáltalán nem befolyásolják. Visszatértem hát a menübe, hogy megtekintsem milyen lehetőségeket nyújt még a játék. A készítők beépítettek egy tutorial módot is a konzoljátékosoknak, ami kifejezetten hasznos a kezdők számára: tökéletesen elmagyarázza a craftolási rendszert, valamint a játék alapjait.
A másik kifejezetten zseniális ötlet a splitscreen elkészítése a programhoz. Hál' istennek két játékosnál sem lassul be, csúnyább sem lesz, és a betöltési idő sem lesz hosszabb (mondjuk ennél nem is nagyon lehet). Őszintén szólva ez az egyik hatalmas előnye a PC-s verzióval szemben, eszméletlenül szórakoztató, ha van egy haver aki ráér hétvégén.
A program húzóereje a többjátékos módban rejlik természetesen. Nagy változtatás itt sem történt, 8 fő játszhat egyszerre online - pont elég, hogy a playerek ne barmolják szét egymás műveit - egyébként ez nem sűrűn fordult elő velem a tesztelési idő alatt.







Mit is mondhatnék még a programról? Mindent összegezve tényleg nincs sok változtatás a Mojang produkciójában - ami van, az pedig kizárólag azt a célt szolgálja, hogy élvezhetőbb és gördülékenyebb legyen a játékmenet. Óriási negatívumai nincsenek a programnak: a skinekért fizetni kell ugyan, és hosszúak a betöltési idők, a pozitívumok mind-mind ellensúlyozzák ezeket.
Jelenleg a Marketplacen 1600 Microsoft pontot (~4000ft) kóstál a program, ami sok érte, illetve a dobozos verzió átlagban egy ezressel még több is. Érdemesebb várni, amíg lemegy az ára, mert ennyit tényleg csak a fanoknak ér meg. Ha tehetitek, verjétek el a pénzeteket valamelyik summer sale-en. Az jobban megéri jelen pillanatban.

? ***Tudtad, hogy** külön kiírjuk, melyik kiadótól és fejlesztőtől származik az adott teszt alanya?*

9/10

Kiadó: ***Microsoft Studios*** Fejlesztő: ***Mojang***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720P, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 8 AUDIO 9 KEZELHETŐSÉG 9
TARTALOM 10 ÉLVEZETI FAKTOR 9

CONSOLE CORNER ***4 990.-***

gynorbi









Tekerjen az akinek…

Ha egy mondattal kellene jellemeznem a ***Le Tour de France 2013***-at, akkor biztosan nem olvasnátok végig ezt a kritikát. Mondjuk, így sem vagyok biztos abban, hogy egyáltalán ezekhez a szavakhoz eljuttok… vagy mégis? Helyes, akkor sikerült felkeltenem az érdeklődéseteket!
Ha már itt vagy ne is lapozzatok tovább, vágjunk inkább bele a teszt közepébe: ki tudja, lehet, hogy élvezni fogod az iromány.

A Le Tour de France 2013 című játék… (öhm, maradjunk a „programkódok halmaza” megnevezésnél inkább) nagyon frappánsan választott nevet magának, hiszen a szinte betűre egyező, 1908 óta - évente - megrendezésre kerülő országúti kerékpárversenyt is ugyanígy hívják! A hasonlóság nem véletlen, azonban plágiumról szó sincs: a szoftver a világ leghíresebb biciklis megmérettetését hozza el a nappalinkba, egy konzol segítségével - bár ha engem kérdeztek, a mai világ visszatekerhető, letölthető televíziós adásainak korában már teljesen okafogyottá vált ez a termék. Mindjárt meg is mondom miért!

Kezdjük az elején: mondjuk a menüvel. Egyszerű, letisztult, kissé kevés opcióval. Sebaj, minket úgysem érdekelnek a hang- és képi beállítások, az extrák, hiszen, tekerni szeretnénk! Nyomkodjuk is a Tour menüpontra az A/X gombot, és nem kis meglepetésünkre egy halom információt, versenyzőt és pályaszakaszt ont a nyakunkba a program. Ekkor, felmerülhet bennünk a gondolat: tartalom van a Cyanide Studio alkotásában.

Nem is állunk messze az igazságtól egyébként, mivel való igaz, hogy az idei évben is olyan bringás játékot kaphatunk a pénzünkért, amelyben visszaköszönhet(né)nek a televízióban is látott arcok, etapok. Miért a feltételes mód?
Nos azért, mert konkrétan az átlagjátékos nem fog eljutni addig, hogy megtapasztalhassa az igazi Le Tour de France élményt - legyen az bármilyen is ez esetben. Miért? Mondjuk úgy, hogy van „egy pár” porszem a láncкerékben.

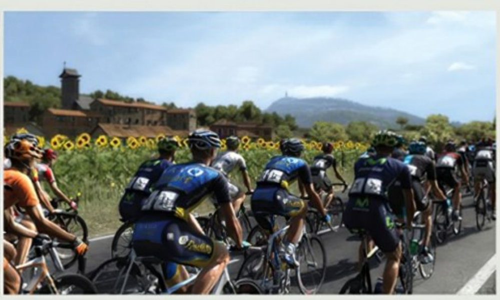
Tényleg, csak néhány példát megemlítve ezekből a porszemekből: vegyük első körben (hehe) az animációkat.
Én a tesztidőszak alatt komolyan azon gondolkoztam, hogy vagy a lemezgyártó egységek voltak hibásak és nemes egyszerűséggel nem préselték rá a lemezre a mozdulatokért felelős kódokat, vagy megsértődtek valamin és kiugrottak a programból.
Nem tudom, de tény, hogy mozgásfázisból egy tucatnál többet nem találni a Le Tour de France 2013-ban… mondjuk, ez annyira nem is vészes, ha elfogadjuk, hogy egy párhuzamos Univerzumban tekerünk, ahol nem érvényesülnek az általunk ismert fizikai törvények sem.
Ebben az esetben teljesen természetes, hogy az aszfalton kívüli világot egy erőtér védi, amiről az ideális ívre pattanunk.

És még sorolhatnám ezeket a porszemeket, de nem teszem. Alapvetően a játékmenettel van gond, az irányítással, a megvalósítással, a műfajjal. Komolyan, nem értem a fejlesztőket: miért nem készítenek menedzser játékot, amelyben nincsenek real-time eventek?
A Le Tour de France 2013 felépítése jó abból a szempontból, hogy korrektül modellezi a vitalitást, a szakasz teljesítéséhez szükséges erőtartalékokat, ráadásul potenciál is van benne a stratégiák kidolgozásához… lenne miből taktikázni s mégis, mindaz a munka, amit ezekbe a szegmensekbe feccoltak a készítők, elvesznek.
Elvesznek azért, mert a játék ronda, a játékmenet unalmas, plusz nevetségesen bánik a versenyzők testének viselkedésével.

Ha ezt a mondatot olvasod, akkor már tudod, mi lenne az-az egy mondat, amivel jellemezni tudnám a játékot.
Kár ezért a szoftverért, mert dogoztak vele, mert sokan rajonganak a versenyért… ajánlani nem is nagyon tudom, talán annak, aki mondjuk fejben már a 2014-es versenyre készül. Másnak? Semmiképp. Két évvel ezelőtt 4 pontot adtam a 2011-es kiadásra, most viszont? Még annyit se.

? *Tudtad, hogy itt tudhatod meg, ki írta az adott cikket?*





3/10

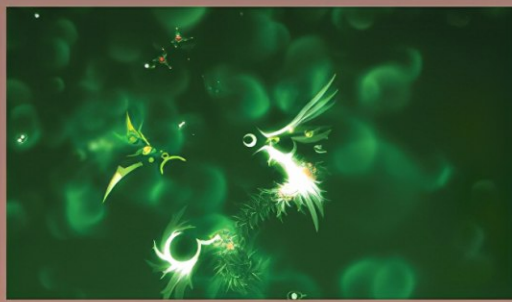
Kiadó: ***Focus Home Interactive*** Fejlesztő: ***Cyanide Studio***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

VIZUALITÁS 3 AUDIO 6 KEZELHETŐSÉG 3
TARTALOM 7 ÉLVEZETI FAKTOR 2

9 990.-

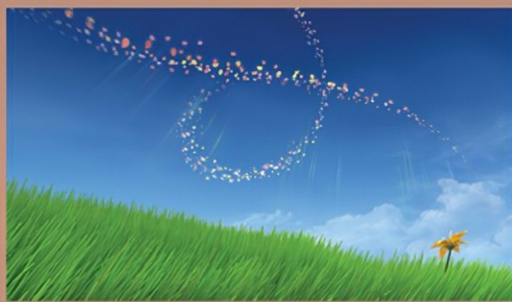
Dzsek

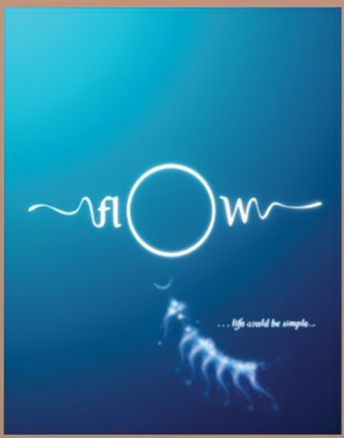
? **Tudtad, hogy** *itt nézheted meg, melyik géptípus(ok)on teszteltük az adott játékot?*













A videojátékok sok mindent tudnak átadni. Legtöbbjük interaktív történeteket, egyedi karaktereket és hihetetlen pillanatokat akar nyújtani nekünk, de akad köztük olyan is, ami a játékosság egyszerűségével próbál szórakoztatni minket.

Sorolni órákon át lehetne, de akkor sem tudnám megmondani, hova lehetne beskatulyázni a tavaly megjelent Journey-t, ami most kapott dobozos kiadást, a ***Journey: Collector's Edition*** formájában.

A Journey igazából sok szempontból alig nevezhető videojátéknak. Nincs megragadható történet, nincsenek karakterek, és alig találni szkriptelt eseményeket.
Ez sokkal inkább egy élmény, melynek legjobb átadásához a videojáték bizonyult a legmegfelelőbb médiumnak. Ez nem az a kaland, aminek szemtanúja, része lehetsz, hanem amit te magad írsz, formálsz.
Úgy éled meg, ahogy te akarod, úgy járod végig, ahogy tetszik. Ám bonyolult, összetett játékmenetet kár itt keresni: ez pont olyan egyszerű, amilyennek egy utazásnak lennie kell. Kettő gombnak van tényleges funkciója, és azok sem eszeveszett kombinációkra vannak kitalálva, inkább utazásod színesítésére. Ha akarod, megélheted másokkal is, hiszen a szoftver lehetőséget nyújt az egyéb játékosokkal való interakcióra is.
Ám a velük való találkozást sem csapatmunkának nevezném, inkább útmutatásnak, apró beköszönésnek a másik utazásába.
Mert a Journey valójában ennyi, egy utazás. Se több, se kevesebb. Épp ezért szinte mindent felrúg, amit csak videojátéktól elvárnánk, ugyanakkor olyat ad, amelyet más játék soha. Ez azonban kétélű kard: a Journey nem fog mindenkinek tetszeni.
Mivel eleve valami teljesen mást hivatott nyújtani, mint a videojátékok, amikkel nap, mint nap játszunk, hogyan is lehetne vele elégedett valaki, amikor azt várja tőle, amit egy átlag videojátéktól?
A Journey rövid, nincs nehézsége, nincsenek benne fejtörők vagy ellenfelek. Ugyanakkor meseszép, magával ragadó és felejthetetlen, valamint egy olyan élmény, mely nem megvalósítható más médiumon.

A Collector's edition tartalmazza még a Flow és a Flower című szoftvereket, melyek szintén nagyon kilógnak a videojátékipar átlagos gyermekei közül, épp ezért nem is férnének meg más lemezen, csak a Journey-vel egyen. Ugyanakkor mindkét szoftver roppant egyedi, kellemes és nyugodt kikapcsolódást biztosít, és játszi könnyedséggel kiragad minket a hétköznapi feszültségből.
A Flow, a Flower és a Journey mind a thatgamecompany fantasztikus kreálmányai, és öröm őket egy lemezen látni, mivel a maga különc módján mindegyik zseniális.

Na most van az a helyzet, hogy én a Journey: Collector's edition-ra nem szeretnék pontot adni. A Flow és a Flower a maga nemében is egy teljesen különc próbálkozás volt, amit nehéz volt értékelni, de a Journey végképp ilyen. És nem is azért nem adok pontot, mert a Journey-t nem tudnám értékelni.
Hogyne tudnám: fantasztikus élmény, ajánlom mindenkinek. Azért nem rakok pontszámot az írás végére, mert ezek a szoftverek elhelyezhetetlenek azon a skálán, amin a Konzol Magazin, vagy bármely videojátékos médium osztályoz.
Lehetne valami számot bökni a cikk aljára, de fölösleges lenne: nincs az a pontszám, amely magában tudja foglalni a Journey feledhetetlen utazását, és két korábbi társának különleges szórakoztatását.
Bármilyen pontszámot írnék ide, se én, se te nem lennél megelégedve, kedves olvasó. Akkor meg minek rontsuk ezt el?

rolmanus



Megújult külső

Még több tartalom - hírek, érdekességek, rovatok, szavazások

Teljes körű facebook - és twitter integráció

Újragondolt fórum és "mini-közösség"

Konzol Online 2.0 - elindultunk!

Megnyitotta kapuit a Konzol Magazin új weboldala.

Mint azt bizonyára már sokan tudjátok, márciusban útjára engedtük a Konzol Online megújult felületét: akkor azt ígértük, hogy nem csak funkcióiban nyújt majd többet a honlap, hanem tartalmában is. Azóta, eltelt négy hónap és a hozzászólásaitoknak, valamint az ötleteiteknek hála a Konzol Magazin hivatalos oldala még annál is jobb lett, mint amilyennek mi megterveztük.

Mit nyújt most weblap nektek?

- Olyan ***közösségi felület***et, ahol a regisztrált tagok nyomon követhetik egymást: az Üzenőfalon bármikor hozzászólhattok a feltöltött képekhez, videókhoz, de még lájkot is nyomhattok egy-egy nektek tetsző bejegyzésre, tevékenységre
- ***Facebook hozzászólási lehetőség bármelyik hírhez, cikkhez***
- ***Rovatok***, amelyek teljesen függetlenek a Magazinban is futó írásoktól: kihasználva az online felület előnyeit, fülbemászó soundtrackeket hallgathattok, beleshettek az aktuális címlap-sztori tesztjének kulisszatitkaiba, vagy éppenséggel nosztalgiázhattok V-vel és a YouTube segítségével
- ***Tesztek***, amelyekben handheld, XBLA és SEN játékokról fejtük ki a véleményünket, kicsivel hosszabban, mint ahogyan a Magazinban megszoktátok

Érdemes-e ránk kattanni? Még szép, hiszen még mindig nem végeztünk a fejlesztésekkel: mi odafigyelünk rátok és adunk a véleményetekre, hiszen, ahogyan a Magazin, az Online is nektek készült.

Találkozunk ott!

konzol.eu - > konzolonline.hu







Kicsit megfáradtan, de törve nem... ennek a vizsgaidőszaknak is vége lett - a lényeg sikerült, csak a hab maradt el a tortáról, ami miatt nem fáj a fejem. A következő számtól elkezdek az olvasói kérésekkel foglalkozni. Kis türelem, s minden kérés sorra fog kerülni.

De most térjünk rá a rovatra. Aki folyamatosan követi, az tudja, hogy elég széles skálát igyekeztem mindvégig lefedni: voltak itt felnőttebb közönségnek való darabok, a komoly hangvételtől a különlegességen át a kultikus klasszikustól a modern klasszikusig, persze egy-egy mű erejére és a harmadik rovatcikk óta nem volt olyan, amiről inkább lebeszélni akarnálak titeket.
Úgy hiszem, kicsit meg kell most törni ezt a láncot, s megint olyanokat mutatni, ami címének hallatán jobb bezárni a böngészőt is, kikapcsolni a gépet és elmenni olvasni… Na jó, ennyire azért nem pocsékak, de közel állnak ehhez a szinthez.

Dracula: Sovereign of the Damned

1980, Toei Animation – rendezte: Okazaki Minoru

Drakula halott... de élvezi?

Rengeteg legenda kering a világban Drakuláról, de mi közülük az igaz? Magyarország több királya a Havasalföldi fejedelmi családnak tetemes birtokokat adományozott Dél-Erdélyben, hogy a török ellen ott menedékre lelhessenek. A Drakula karakterének egyik alapjául szolgáló II. Vladot (*Vlad Dracul*) Luxemburgi Zsigmond királyunk helyezte a Havasalföldi Vajdaság uralmába, s ezzel együtt a Sárkány Lovagrend tagjává is avatta, míg más feltételezések szerint a fejedelem kegyetlensége miatt kapta alattvalóitól ezt a ragadványnevet (*a dracul románul sárkányt és ördögöt is jelent*).
Az ő fia, III. Vlad Hunyadi János segítségével került a fejedelmi székbe 1456-ban.
Ő volt igazából az, aki megkapta a *Karóbahúzó* (románul *Tepes*) ragadványnevet, s akinek kegyetlensége miatt rettegték (korabeli források Néróval és IV. (Rettenetes) Ivánnal helyezik nagyjából egy szintre).
Többször betört Erdélybe, ami miatt Hunyadi Mátyás királyunk 12 évre „vendégül látta" a visegrádi várbörtönben, 1476-os szabadulása után 3 hónappal saját alattvalói megölték.

Bram Stoker ezt a két Vlad nevű fejedelmet olvasztotta egy karakterré: az 1897-ben megírt regényéhez, amely minden idők legismertebb vámpírszereplőjét alkotta meg. A regény több műfajba sorolták: gótikus regény, horrorregény, invasion literature, levél- vagy naplóregény. A regényt többször is feldolgozták filmen, amelyből a leghíresebb Lugosi Béla alakítása volt, amely azóta is filmtörténetileg rendkívül elismert. Csináltak belőle vígjátékokat (pl. *Drakula halott és élvezi*), szembe állították a farkasemberrel és



Frankeinstein teremtményével (*Van Helsing*). Sőt, képregényben is megjelent: a Marvel kiadásában a *„Tomb of Dracula"*.
Ezt a képregényt dolgozta fel a Toei, *Dracula - Emperor of Darkness* címen.

Drakula sírja

Helyszín: Boston, Massachusetts. Kántálások és citálások közepette egy sátánista szekta fel kíván áldozni egy fiatal lányt, Dolorest. Aztán betörik az ablak, besüvít a szél s egy hatalmas denevér repül be, amely emberformát ölt. Drakula megjelent, a sátánisták ellenkezni se nagyon mernek, mikor a vámpír magával viszi egy óriásdenevér képében a lányt, hogy szentségtelen vágyait kiélhesse majd rajta. Ám képtelen agyarait belemélyeszteni a lány nyakába, mert a szíve megdobban, ahogy a lányra néz, így elmegy az éjszakába vérre szomjúhozva.
Az esetek kezdenek elharapózni. Drakula ősi ellenségének, Jonathan Harkernek a fia, a tolószékes Dr. Quincy Harkernek szemet szúrnak az esetek. Segítője és ápolója az öreg Abraham Van Helsing unokája, Rachel. Egy korábbi ismerősükkel, Frankkel együtt és kutyával, Elijahhal készek levadászni Drakulát. De a helyzetet tovább rontja, hogy a sátánista szektában megidézik a Sötétség Fejedelmét, magát a Sátánt, aki minden, csak nem boldog, mert lenyúlták a neki szánt áldozatot. S ő maga is kezd egy tervet kieszelni a Vámpírok Hercege ellen...

A műről

A Marvel-képregénysorozat 70 füzetet élt meg, amely 1979-ben ért véget, s azóta számtalanszor újranyomták. A rajzfilmesítési jogokat a Toei vette meg, s 1980-ban a TV Asahi hálózatán adták le, s jóformán azóta a szigetországban elérhetetlennek bizonyul. Az animeváltozat a 7.-50. füzetek közti történetet dolgozza fel, 94 percben.
A Toeitől olyan nevek szerepelnek a stáblistában, mint *Akinori Nagaoka* és *Minoru Okazaki*, akik több epizód rendezését is vállalták olyan népszerű sorozatokban, mint a *Dr. Slump*, *Anpanman*, *Lupin III* és a *Gegege no Kitaro*.
A történetet *Tadaaki Yamazaki* dolgozta fel a képregény eredeti íróinak, *Gene Colannak*, *Marv Wolfmannak* és *Tom Palmernek* ajánlva.
A zenéjét *Seiji Yokoyama* szerezte, aki korábban a *Space Pirate Captain Harlock* és a *Saint Seiya* sorozatok készítésében is kulcsszerepet vállalt. A TV special elég népszerű volt ahhoz, hogy a Toei be tudja mutatni a következő horrorklasszikus átdolgozását, a *Kyofu Densetsu Kaibutsu: Frankenstein*-t a következő évben.

Nyugaton a helyzet kicsit más

Ellenben Amerikában csak 1983-ban jelenhetett meg, új címen (*Dracula: Sovereign of the Damned*) a Harmony Gold kezei közt, Robert Barron rendezésében. A tévécsatornák viszont a japáni verziónál a négy perccel kurtább változatot adták le. A felnőtt tartalmak ellenére a Vestron Aemrikában és a Mountain Video Angliában gyerekmeseként árusította. A brit kiadás érdekessége, hogy a videópiac szabályozása előtt került forgalomba egyedül, a törvények megváltoztatása óta még sem ért meg újrakiadást. Ezen kívül még Franciaországban, Olaszországban és Spanyolországban adták ki.

Véleményezés

A *grafikára* nem lehet panaszunk: nagyon szépen kidolgozott, gótikus hatású a mű, ugyanakkor megtartotta és hű maradt az eredeti karakterdizájnhoz, nem dolgozta át a kora uralkodó animés rajzolási stílusára. Ezáltal igazából fel se tűnik, hogy eredetileg japánok dolgoztak volna rajta. A *hangok* keretében a japán változat a legjobb.
A sejtelmes és borzongtató hangaláfestések, effektek mind megtalálhatóak egy klasszikus vámpírtörténet élvezéséhez. A szinkronok egész jól megválogatottak, ám nem mondható el róluk, hogy gyakran a helyzet magaslatán lennének a hangjátékot illetően.

A *történet* külön bekezdést érdemelt. Amikor olvastam, hogy ezt gyerekmesének adták el, jó párszor megdörzsöltem a szemem és újraolvastam a mondatot. Nem vicc, egy olyan művet tituláltak gyerekmesének, ahol nem emberáldozat az egyetlen erőszakosnak minősülő jelenet, vagy Drakula éjszakai portyái... ugyanis a verbális erőszak komoly szerepet kap: némelyik monológ egész kiakasztó tudna lenni a legtöbb szülőnek az alátoldott képi világgal. III. Vladról tudjuk, hogy imádott karóba húzatni embereket, a legendák szerint ennek látványa közben vacsorázott. Ez egy az egyben elhangzik Drakula Doloresnek tartott monológjában, hogy mennyire is élvezetes volt az emberek

megkínzása, megölése és tömeges kivégzése, s alatta mindezeket még mutatják is. A sátánista szektavezér öngyilkossága és a többi. Hát Amerika se az IQ-bajnokságok aranyérmeinek sorozatos megnyerésével dicsekedhet.

Továbbá a történet az elején még egész normálisnak nevezhető, de a felétől, mikortól a sátánisták megidézik Lucifert, a sztori szabadesésbe csap át, s inkább hasonlít egy óriási híg maszlagra, mintsem annak, aminek indult. Jelennek meg szuperhősök (naná, ha amcsi a cucc, akkor kihagyhatatlanok – főleg, hogy az Drakula élve eltemetett fia!), további önjelölt vámpírvadászok, zombik, egy ön- és ördög által jelölt trónbitorló… és már ki se látszunk az értelmetlenségből.

Összességében: lehetne jobb is, ha a Toei nem egy az egyben adaptálta volna, olyan elemeket is beleszőve, ami az elvárásokon, a néző kívánalmain és a téma elemein végeztet el hasfalmetszést. Talán ez annak köszönhető, hogy az elején szépen bontogatják a képregényt (amihez nem volt szerencsém… még), majd arra törekednek, hogy az egészet feldolgozzák, meglehetősen durván összecsapva. Hiába a jó és élvezhető képi világ, a jó hangok, a nagyobb nevek keze munkája, az érdekesen induló történet, ha a végén már magunkat kérdezzük, hogy „mi a jó fenének kezdtem én el ezt nézni?"

LaMB

2009, Animax – rendezte: Ryousuke Tei

A LaMB az Animax által finanszírozott és készített film, amelyet a japán műholdas televízió hálózaton és a Sony Pictures Entertainment leányvállalatainál sugároztak. Hazánkban is bemutatták 2011. januárjában a hazai Animax-csatornán.
A vetítést megelőzően ment a kampány körülötte ajánlókkal, és februárban a Mondo magazin címoldalára került, valamint megjelent ugyanazon újságban egy cikk is erről. Vajon miről szólhat ez a „Laminált bárányok hallgatnak"?

Történet

Az emberiség elpusztította az anyabolygót, ezért 5 irányba indultak csoportok új otthont keresni, akár eredeti formájában, akár terraformálással. A legkietlenebb és legzordabb bolygó ezek közül a Cerra volt a Szigma-rendszerben. Az ottani kolónián kifejlesztették és tökéletesítették a rácsok nélküli börtönt: a súlyos bűncselekményekért elítélt raboknak egy speciális ruhát kell hordani, amellyel munkára bírhatják őket, és a szabadságukat vesztett fegyencek egy virtuális rabszolgavilág tagjaivá válnak.
Erre a bolygóra érkezik egy fiatal tudós, Jack, hogy folytassa elődje munkáját, s áttörést hozzon az eddig kudarcba fulladt terraformálásban. Munkájához kiválaszthat egy ilyen „bárányt", ahogy a speciális elítélteket nevezik. Így lesz a segédje EVE1135, akinek múltjáról lassan furcsa titkok derülnek ki, és Jack élete ezáltal veszélybe kerül, s hamar egy bolygóméretű összeesküvésben találja magát...

A produkciós munkálatokról

A LaMB forgatókönyvének eredeti címe Laminated Woman: To the Sand Planet Cerra, amelyet Carmelo S. J. Juinio írt, és döntős mű lett a 2007-es Animax Awards Pan-Asia Animation versenyen.
Az anime kiadása az Animax számára elég nagy jelentőséggel bírt: példát akart mutatni a felhasználók által összeállított tartalom ipari lehetőségei számára.
A filmet ezáltal néhány nyelvre le is szinkronizálták: a délkelet-ázsiai régió számára angolul, a kínaiaknak mandarinul, a hong kongiaknak kantoni dialektusban és az Animax Japán számára japánul, ugyanakkor a világ Animaxos csatornáin is vetítették, de már valamivel később, s álta-lában ezek nemzeti nyelvén.

Eredetileg két részben készítették el, azonban a világ legtöbb országában egybevágva jelent meg. Ugyanakkor a mobilon, vagy PSP-n videózóknak 4 részbe vágva jelent meg.

Véleményezés

A grafika minősége eléggé ingadozó, annak ellenére, hogy az egészet HD-minőségben készítették. Alapvetően a cellshader-szerű technológia szépen mutat (lásd a *Prince of Persia 4 játékot*), de ebből is a költséghatékony „Tesco Gazdaságos" szintet hozták ki.
A szájmozgások eléggé baltával faragottak, gépiesek, máshol szaggatott, kritikán aluli kivitelezésű animáció jellemzi.
A néha-néha betoldott CGI már szebben mutatott, de még mindig egysíkú, egyhangú, pár helyen feltűnően pixeles színátmenetek szúrták a szemem. A látványvilág és a színkezelés ehhez igazodott...

A hangok közül talán ki lehet emelni az openinget és az endinget, amelyet a Simple Plan (a kanadai banda I can't wait forever c. száma) és a The Click Five (az amerikai banda Summertime c. száma) együttesek adtak. Ezen felül sokat erényére nem lehet elmondani.
A magyar szinkron több helyen bárgyú volt a hangjátékot illetően, érzelmet próbáltak a jellegtelen arcok alá becsalni, ami sehogy se akart átjönni, illetve egyes dolgok fordítása is több logikai bukfencbe ütközik, vagyis érezhető rajta a kényszerfordítás.



A történet meg teljesen ismerős volt már a számomra, s nem azért, mert eredetileg olvastam volna a forgatókönyv egy másolatát. Hanem egyszerűen az egész egyetlen nagy olvasztótégely volt, ahol felismertem pár momentumot a Schwarzenegger-féle *Total Recall - Az emlékmás*, az 1985-ös *Space Rage*, az *Appleseed* és több régebbi science-fiction filmből. A sztori vezetése során az elején szépen összeállt, majd nagyjából a felétől kezdve indul a káosz: összecsapták az egészet, ezernyi kérdést hagytak megválaszolatlanul, és egy hirtelen nagy történeti ugrással be is fejezték az egészet, s több fontosabb jelenet is kimaradt. Ezen mi más ronthatna még vajon, mint egy túlerőltetett romantikus szál Jack és EVE1135 közt...?

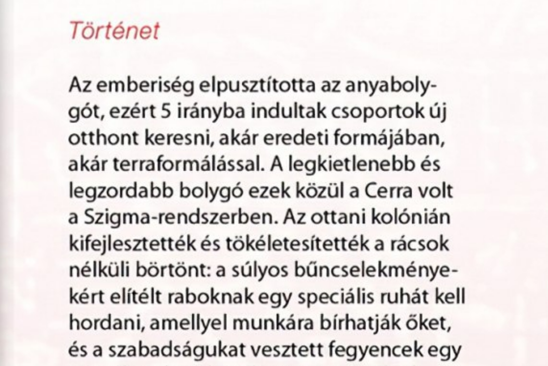
A karakterek tekintetében csak az asztalra tudok borulni a fájdalomtól. EVE1135 kiköpött hasonmása a *Neon Genesis Evangelion*ból Ayanami Reinek. Bár ő szótlan marad szinte végig, valahogy az a karakter, akiben hibát nem találtam. Ellenben Jack valahogy több sebből vérzett: a beteges ragaszkodása elhunyt feleségéhez, vagy magával a munkájával kapcsolatban, ahol külön, ráadás IHB-bulira adhat okot az a minimális erőfeszítésű felismerés, ami a terraformálásban meghozta az áttörést a számára.
Mintha azt a sztereotípiát alkalmazná, hogy a tudósok azért hordanak szemüveget, mert vakok, s ezáltal nem látják az orruk előtt lévő választ a gyakorlatban, hanem örökösen számokkal és gépekkel dolgoznak agy helyett.

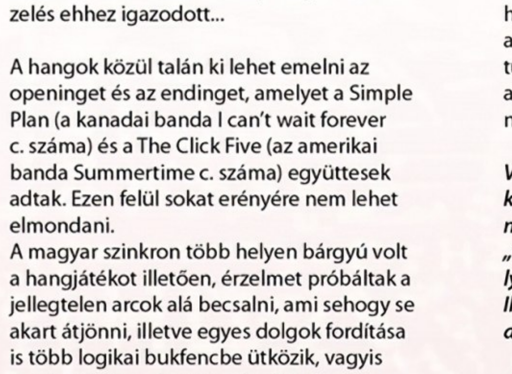
Összegezve

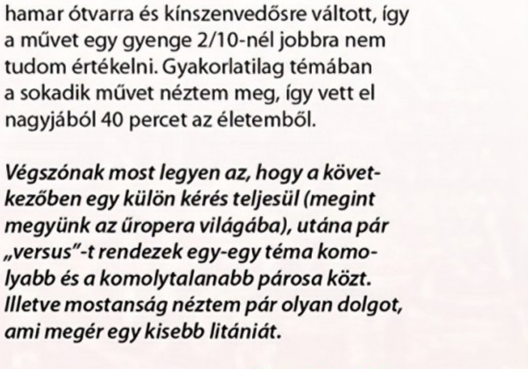
Gyakorlatilag semmit nem nyertem azzal, hogy megnéztem, sőt a felétől folyton a telefonomat lestem ötpercenként, hogy mikor lesz már vége. Ígéretesnek indult, de nagyon hamar ótvarra és kínszenvedősre váltott, így a művet egy gyenge 2/10-nél jobbra nem tudom értékelni. Gyakorlatilag témában a sokadik művet néztem meg, így vett el nagyjából 40 percet az életemből.

Végszónak most legyen az, hogy a következőben egy külön kérés teljesül (megint megyünk az űropera világába), utána pár „versus"-t rendezek egy-egy téma komolyabb és a komolytalanabb párosa közt. Illetve mostanság néztem pár olyan dolgot, ami megér egy kisebb litániát.

Gyuricza Péter











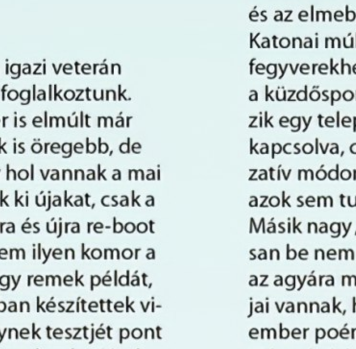
A Deadpool-dosszié





Az elmúlt számokban igazi veterán képregényhősökkel foglalkoztunk. Pókember, Vasember is elmúlt már 50 éves, Batman még náluk is öregebb, de felmerülhet a kérdés, hogy hol vannak a mai hősök? Már nem is találnak ki újakat, csak a régieket porolgatják le újra és újra re-boot formájában? Nos, azért nem ilyen komor a helyzet, találtam nektek egy remek példát, akiről egyébként mostanában készítettek videojáték-adaptációt, amelynek tesztjét pont ebben a Konzol Magazinban olvashatjátok. Ő nem más, mint ***Deadpool***, a nagyszájú, poénhuszár zsoldos, aki (relatíve) igen rövid idő alatt meghódította a képregényfanok szívét szokatlanul vicces és egyben tökös történeteivel.

Deadpool polgári neve Wade Winston Wilson (szépen alliterál, akár csak a Peter Parker, Bruce Banner, Reed Richards, vagy a kedvencem: J. Jonah Jameson), akinek megszületését Fabian Nicieza, írónak, és Rob Liefeld, rajzolónak köszönhetjük. Első megjelenése a *The New Mutants* 98-ik számában történt 1991. februárjában, aki eredetileg még gonosztevőként jelent meg ebben a történetben. Ám mielőtt belevetnék magunkat a karakter boncolgatásába, először is tisztázzuk, milyen képességekkel rendelkezik ez a figura (csak azok kedvéért, akik még eddig nem is hallottak róla). Egyedüli szuperkésessége egy öngyógyító erő, mely hasonló, mint amilyen Rozsomáknak van (igen, Wolverine-t így hívják, és cefetül nem Farkasnak).



A Weapon X (X Fegyver) program alkotta Deadpoolt, mint az imént említett X-Men-t is. Miután gyógyíthatatlan rákot diagnosztizáltak nála, önként jelentkezett a programra, hogy szuperfegyvert készítsenek belőle (előtte az USA Különleges Egységénél szolgált katonaként, amúgy kanadai származású Wilson). Mesterségesen előállították a Rozsomákéhoz hasonló öngyógyító képességet és át is adták Wade-nek, ám történt némi gebasz; a rákot ugyan meggyógyította az új képesség, viszont a kóros sejtek reprodukálódtak a bőrén, ami miatt az teljesen eltorzult és az elmebaj jelei is megjelentek nála. Katonai múltjából fakadóan kiválóan ért a fegyverekhez, kardforgatáshoz, valamint a küzdősportokhoz, és felszereléséhez tartozik egy teleportáló készülék is. Elmebajához kapcsolva, olyan egyedi kaotikus és improvizatív módon küzd, hogy azt lemásolni még azok sem tudják, akiknek ez a képessége. Másik nagy „fegyvere" a szája, ami folyamatosan be nem áll, amivel szinte mindenkinek az agyára megy, de mivel olyan gyilkos poénjai vannak, hogy az valami eget rengető (Pókember poénjait simán kenterbe veri), emiatt vált sokak kedvencévé ez a figura. Ez is az elmebajának számlájára írható, pláne hogy, annyiszor szenvedett már sérülést a fején, vagy az agyában, így az folyamatosan újraalakul; szóval nem véletlenül gyogyós (egyszer Hulk szó szerint szétmorzsolta a fejét, de a képessége képes volt azt visszanöveszteni).

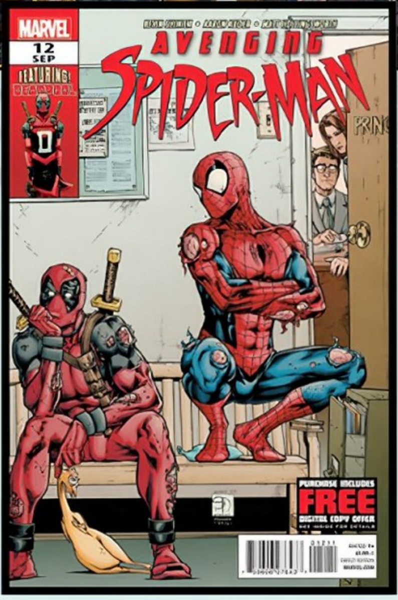
Mikor,91-ben megalkották, első körben nagyon hasonlított a DC-s Deathstrokera (magyarul Terminátor néven fut, az új Arkham Origins-ban ő lesz az egyik főkópé), Wade Wilson neve is egyfajta belsős poén, amely eme karakterre utal, kinek a neve Slade Wilson.

Az első megjelenésének történetében egy Tolliver nevű terrorista béreli fel, hogy ölje meg az időutazó mutánst, Kábelt (Cable) és az Új Mutánsokat. Wilson többször is támadást indított Kábel és csapata, az X-Erő (X-Force) ellen, és idővel egyre több vendégszereplése lett a Bosszúállók, vagy a Fenegyerek történeteiben.

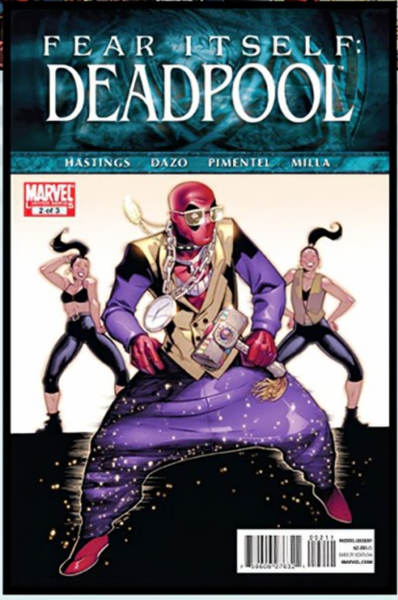
1993-ban megkapta első saját mini-sorozatát *The Circle Chase* néven, majd ezután még több ilyen rövid történetet kapott. Idővel megint elmegyógyintézetbe zárták Deadpoolt, ahonnan némi rombolás útján kiszabadult, majd visszatért a zsoldos szakmájához. Ehhez társra lelt egy bizonyos Blind Al nevezetű idős vak hölgyben, amolyan pótanya ő, akinek cinikus megjegyzései remekül kiegészítik Deadpool történeteit.

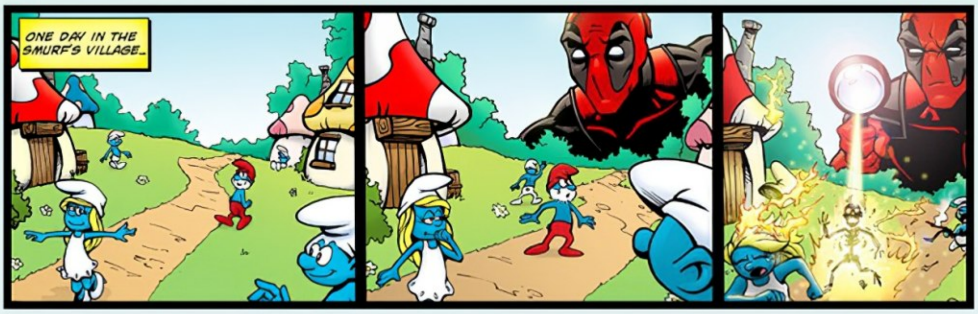
Ennek hatására 1997-ben a karakter átlényegült: már nem lehetett főgonosznak nevezni, de nagyon hősnek sem; amolyan parodisztikus, akció anti-hős figura lett, akinek erkölcsi kétértelműsége, valamint a populáris kultúrához való bohózatos hozzáállása egy













teljesen újféle képregényfigurát nyújtott a közönségnek. Igazából bármit megtehettek az írók a karakterrel, mivel úgy gondolták bármelyik pillanatban megszűntethetik a sorozatot, úgyse olvassa senki, ezért folyamatosan igyekeztek túlszárnyalni egymást hülyeségben, és ebből a „véletlenből" született meg az egyik legmókásabb/szerethetőbb/egyedibb képregényfigura a Marvel-univerzumban.

Történeti szempontból Deadpool életében nem igazán lehet beszámolni hatalmas, grandiózus eseményekről. Volt, amikor kiderült, hogy nem is ő az eredeti Wade Wilson, hanem már az is egy felvett alteregó volt a műtéte előtt, de ez nagyon nem bolygatta meg az identitását, és maradt ugyanúgy Wade; majd idővel például Cable-lel társak lettek (2004-től 2008-ig), sőt egyszer még azt is kihozták az írók, hogy Loki az apja.

Aztán 2008-ban a *Secret Invasion* c. történetben, mikor a Skrullok megtámadják a Földet, eleinte Nick Fury megbízásából megy el adatokat lopni a földönkívüliektől, majd ezután Norman Osbornnal (Zöld Manó) akasztja össze a bajuszt több ízben.

De innentől már ténylegesen hősként lehet rá tekinteni, főként hogy idővel még X-Men tag is válik belőle. A 2010-es években több alternatív világbeli változata alakul ki Deadpoolnak: lesz Lady Deadpool, Kidpool, a zombi megfelelője, Headpool és még hosszasan sorolhatnám. Az Ultimate (Újvilág) verzióban pedig kiborgként jelenik meg, akinek teljesen hiányzik az arcáról a bőr.

Viszont továbbra is fennáll a kérdés, hogy miért ennyire szerethető ez a karakter? Egyetlen képessége van, az öngyógyító ereje, ami egyébként kiapadhatatlan humorforrás, valóságos aranybánya ilyen téren, mivel ha belegondolunk, jórészt halhatatlan a figura. Valamint ő azért másként viseli a sérüléseit, mindenből tud egy jó viccet kreálni: pl. amikor egy gránáttól kirobbant a gyomra, csak annyit jegyzett meg, hogy „végre olyan a hangom, mint William Shatnernek!"

Kicsit szadista és mazochista egyszemélyben, ha unatkozik, bombákból épít széket magának. Sőt, néha olyan mogorva tud lenni, hogy egy rossz szó miatt képes felaprítani bárkit, máskor meg addig bohókázik, hogy az ellenfele már inkább az öngyilkosságot fontolgatja, mint hogy Wade-et tovább hallgassa ("Kéne egy kis segítség! Meg egy póni…!"); szóval az elmebaj miatt teljesen kiszámíthatatlan, de pont ezért élvezetesek a történetei. Például, a Hulkkal való összeakaszkodásakor, mikor a böhöm zöld óriás egyszer egy hatalmasat ugrott, Deadpool szépen alásétált, felállította egy törött közlekedési táblának a csövét, ami Hulk landolásakor pont a khhm... a legnemesebb részén találta el az izom kolosszust. Szokatlan esemény egy képregényben, de rendkívül hatásos, és mellesleg roppant vicces is volt.

Másik egyedisége Deadpoolnak, hogy ő az egyetlen képregényfigura, aki mondhatni tudja, hogy ő egy képregényben van és erre számos utalást is tesz. Úgymond lebontja azt a negyedik képzeletbeli falat az olvasó és ő közte, kiszólogat nekünk, vagy olyan megjegyzései vannak, amelyek a vérbeli comic-fanoknak szólnak (pl. mikor Célpont megkérdezi tőle, hogy mikor is találkoztak utoljára, ő egyszerűen azt válaszolja, hogy a 16-ik számban). Természetesen ilyenkor a többi képregényhős hülyén néz rá, hogy most kihez beszél, vagy egyáltalán most mivaaan… de úgy vannak vele, hogy tudják, hogy kattant, így nem törődnek ezekkel a kijelentéseivel. Mindamellett Deadpool nagyon is szereti a mai pop-kultúrát, ezek az elemek gyakorta visszaköszönnek poénjaiban. Az egyik legsikeresebb és ismertebb poénja az volt, mikor Kitty Pryde-tól (X-Men – Árnymacska) megkérdezte, hogy ismeri-e a Street Fighter c. videojátékot, és míg a leányzó válaszolt volna, Deadpool egy hatalmas „Shoryuken" kiáltással lekevert neki egy bődületes dragon punch-t (előre, le, átlósan előre-le + ütésgomb).

Filmes megjelenése is van már Deadpoolnak, amelyet jobbára szeretnék mindenkorra kitörölni az emlékeim közül. Az *X-Men Origins: Wolverine* (*X-Men kezdetek: Farkas*) című filmben Ryan Reynolds alakította Wade-et, ill. Deadpoolt, ahol sajnálatosan eléggé megbecstelenítették a karaktert; bevarrták a száját, pengék jöttek elő a kézfejéből, és még Küklopsz-féle opti-sugarat is tudott lőni a szeméből… szóval úgy elk*rták, ahogy lehetett (és poénja se sok volt). Beszéltek róla, hogy lesz önálló Deadpool-film (sőt az imdb.com-on szerepel is Reynolds oldalán), de hogy abból mikor lesz valami, és hogy milyen formában kapjuk meg Poolt, az már jó kérdés. Minél inkább képregényhűbb lesz, annál jobb, de addig is nézzünk bele az új Deadpool videojátékba, ha pedig néhány történetet szeretnétek olvasni róla, akkor látogassatok el a HálóZsák.hu-ra.

JediEco

? Tudtad, hogy *a Konzol Magazinban tesztek, előzetesek, bemutatók ismertetők és rovatok szerepelnek?*





Hol a határ? Mármint a korhatár...

Szóval akkor ebben a hónapban az erőszakról fogunk beszélni a videojá… ne ne ne, még ne lapozzatok tovább, most nem az jön, amire gondoltok. Mármint… nem mintha tudnám mire gondoltok... meg ha valakinek pont a korhatár-besorolás és az erőszak kapcsolata járt volna a fejében, akkor tulajdonképpen mégis az jön… mindegy, lényegtelen. Kezdjük újra. Szóval akkor ebben a hónapban az erőszakról fogunk beszélni a videojátékokban, de ezúttal nem kívánom leírni azt, amit már ezerszer átrágtunk többek között mi is: nem, a Call of Duty maximum a gondolkodásért felelős agysejtek elhalásáért tehető felelőssé, nem válik a hatására senki őrjöngő tömeggyilkossá. Sokkal érdekesebb és jóval kevésbé gyakran előszedett téma a korhatár-besorolás, melyről sokaknak csak a dobozképet elcsúfító kis ábra jut eszükbe, a többiek pedig általában nem foglalkoznak vele… ám ebben a „többiek" halmazba beletartozik a szülők nagy része is, amikor a lurkónak veszi meg éppen az ajándékot a színjeles biziért vagy mert idén is sikerült elkerülni azt, hogy kicsapják a suliból. Mielőtt belemélyednénk a témába, gyorsan fussuk át az unalmas részleteket: a korhatár megállapítás nem egy egzakt tudomány, ami a világon mindenhol egységes, hanem gyakorlatilag akár országonként változhat a besorolás mértéke, erre legjobb példa az ilyen szempontból kifejezetten hírhedtnek számító Németország, ahol sokkal szigorúbban osztályozzák (extrém esetben cenzúrázzák vagy akár be is tiltják) a játékokat és jobban figyelnek eladásnál is arra, hogy kiskorú ne juthasson felnőtteknek szóló szoftverhez, míg például Magyarországon a kis karikában/négyzetben lévő szám csupán tájékoztató jelleggel szerepel a dobozokon. Alapvetően kétféle jelöléssel lehet találkozni az itthon forgalmazott játékok dobozán, az egyik az egységes európai osztályozási rendszer igéjét terjesztő PEGI, a másik pedig az angol BBFC, melyek értékelése eltérhet és többször el is tér egymástól, már csak azért is, mert míg a PEGI 16 éves korhatár megjelölést használ, addig a BBFC-nél ehelyett a 15+-os kategóriát szeretik inkább.
Ennyit az unalmas blablából, lessük akkor meg a rendszert működés közben, de ehhez először vissza kell utaznunk pár évet a múltba, és hogy kicsit feldobjam az amúgy nem túlságosan érdekfeszítő témát azt találtam ki, hogy a videojátékok világában végbemenő változásokat párhuzamba állítom a filmipar korhatárhoz történő viszonyulásával, úgyis manapság menő a két médium viszonyát boncolgatni.







That was too close! You were almost a Jill sandwich!

Öveket becsatolni, mert rögtön indulunk előre a múltba, azaz a zseniális(an eklektikus) kilencvenes évekbe. Ez volt ugyanis az időszak, amikor a kizárólag felnőtteket becélzó alkotások igazán széles körű népszerűségre tettek szert konzolokon.
A messzemenőkig családbarát első PlayStation exkluzívjai eleinte még az ártatlanság korát idézték: Spyro, Crash, a Tomb Raider, a Metal Gear Solid, illetve a Tekken mind olyan címek, melyek legtöbbször megálltak a 12-es karikánál, amire még az amúgy szigorú anyukákat is könnyedén rá tudták beszélni az eksönre vágyó fiatalok. Aztán jött a Capcom és beleb*szott egy óriási követ a nyugodt állóvízbe a Resident Evil-el.
A borzasztóan megírt forgatókönyv, a fülsértően amatőr szinkronszínészek, a hatásvadász elemek és a vérszagra gyűlő rothadó zombik/mutánsok nem különböztek annyira a trashfilmeknek oltárt állító grindhouse mozgalom szaftosabb darabjaitól és akárcsak a Tarantinora nagy hatással lévő fent említett gh „alkotások" kultikus éjszakai vetítései, a zombihentelésre kihegyezett játék is egyfajta bűnös élvezetként funkcionált, mely szokatlan „mindent bele, ami trash" mentalitása és az akkori korban lélegzetelállítónak számító grafikája rögvest megtalálta a közönségét és milliós példányszámban értékesített megasikert varázsolt az addig eladhatatlannak hitt, csak felnőtteknek szóló horror zsánerből.

Mindeközben a mozikban…

… éppen tombolt az akciófilmek reneszánsza, A és B ligás sztárok egyaránt ontották magukból a nagy robbanásokkal megfűszerezett filmeket, melyek közös jellemzője az volt, hogy a meglehetősen naturálisan ábrázolt események ábrázolása miatt szinte minden darab legalább 16-os karikával grasszált, de nem volt ritka a keményebb daraboknál (még mindig akciófilmekről beszélünk) a 18-as besorolás. Mindez persze csak a moziban, mert a tévéknek ekkor ugye még nem volt kötelező a képernyő sarkaiba kirakni a jól ismert kis karikákat… Hogy mennyire vették komolyan a mozis besorolásokat, arra a legjobb példa az Interjú a vámpírral című korabeli korhatáros blockbuster esete, mely megtekintésénél izzadó kézzel nyújtottam át a jegyet az ellenőrnek (mindezt 12 éves fejjel, de kb 8-nak néztem ki…), aki látványosan tett rá hány éves voltam, amíg érvényes jeggyel rendelkeztem. Pedálozzunk gyorsan vissza a jelenbe és nézzük meg, hogy festenek a mostani sikerfilmek.
Szemkápráztató digitális effektek, remek 3D, dinamikus akciók, videoklipes vágás… maximálva a 12 éves besorolásra.
Ha valaki e fölé megy az nem jó, az kockázatos, hátha a chipszabáló tinik elidegenítésével a film halálra ítéli önmagát. Ugyanezen logika mentén dolgoznak a kereskedelmi tévék is, akik a kedvezőbb műsorsávban történő vetítés lehetőségéért egy amatőr sebész lelkesedésével vágják meg a filmeket a cselekmény érthetetlenségének határáig vagy újraszinkronizálják a hangsávot, hogy például így faragjanak a meglehetősen szabad szájú Utolsó cserkészből délutáni babazsúrt. A legárulkodóbb példa azonban nem is ez, hanem az Elrabolva című Liam Neeson film esete, mely 2008-ban a semmiből robbantotta szét a jegypénztárakat brutális, csontig hatoló akcióival és nyomasztóan realista képi világával. A meglepetéssiker után nem maradhatott el a folytatás







nagyobb költségvetéssel és látványosabb helyszínen, azonban a bölcs producerek úgy gondolták, hogy egy ilyen potenciális box office mágnest botorság lenne a felnőttekre pazarolni, ezért letuszkolták a korhatárt a tinik szintjéig a filmből meg lett egy önmagát szemen köpő családi mozidélután sok vidám üldözéssel, meg a Kémkölykök sorozat színvonalán akciózó lánycsemetével.
Persze mindezt lehet azért profibban is csinálni, a meglehetősen kegyetlen Éhezők viadala könyv esetében például sikerült előnyt kovácsolni a véresebb részek kihagyásával, hiszen azzal, hogy a kamera nem mutatja direktben az egymást gyilkoló fiatalokat, csak még inkább erősebbé vált az alkotás morális üzenete.

Háborús játékok

Visszatérve a videojátékokhoz, ha ma bementek egy konzolboltba és végignéztek a falakon sorakozó színes borítókon, egyfajta ellentétes evolúció képe fog kibontakozni a szemetek előtt, mert míg a filmek szép lassan egyre szemérmesebbé váltak az elmúlt évtizedekben, addig a videojátékok keblükre ölelték a felnőtt gamereket, ami egy olyan fura szituációban csúcsosodott ki, hogy jelenleg 10 random kiválasztott címből (exkludálva a sport és versenyjátékokat) minimum 7-8 lesz 16 éven felülieknek szóló anyag, mely mennyiség fele ezen belül kizárólag a felnőtteket célozza be. „Mi történt itt?" teheti fel a kérdést magának joggal bárki.
Az történt, hogy beütött a HD látvány és míg PS2 hardvere sem volt elég erős ahhoz, hogy húsba vágó részletességgel ábrázolja az erőszakot, addig az X360/PS3 duóban rejlő lehetőségek kiaknázásával már erősen filmszerű hatást lehetett elérni, az erőszak nyílt és látványos ábrázolásával pedig nyilván jobban meg lehet fogni az emberek többségét, mint egy művészi igényű két dimenziós vagy cel-shaded grafikával.
Nyilván ezen kívül a nyakelvágás, késelés, headshotok és a démoni kreatúrák részben azért képviseltetik magukat ilyen nagy számban, mert a sokkhatár szépen minden évben feljebb csúszik kicsivel, ezért hat ma röhejesnek az a Belphégor, amit a szüleink csak a paplan alól, fél szemmel mertek megnézni és ölt egyre nagyobb mérteteket a Fűrész által elindított trancsírhorror hullám. Durvábban. Jobban. Gyorsabban. Erősebben. Valahogy eképpen szól a Daft Punk egyik híres dalának címe, de talán érdemes lenne azon elgondolkodni, hogy hová fogunk eljutni ezzel a mentalitással 20 vagy 30 év múlva? Az akkori standardok szerint az Ördögűző (minden idők egyik legrémisztőbb filmje) már a délutáni műsorsávban fog menni, a pszichológia horror mesterművekként számon tartott első Silent Hilleket pedig már korhatár nélkül fogják árusítani? És egyáltalán: lesz még valaki, akit érdekel majd olyan játék, ami a szemek helyet az agyra próbál hatni? Továbbá tényleg az a fejlődés helyes iránya, ha a valóságból való menekülés helyett a videojátékok inkább



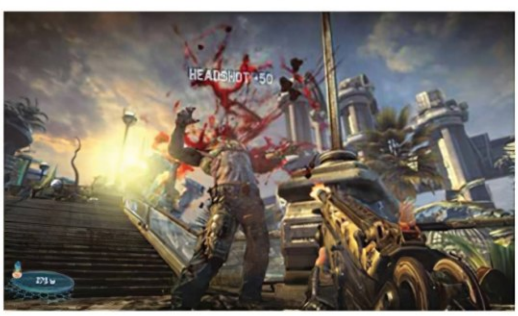
nagyítóként felerősítik a valóság legmocskosabb részleteit? Persze a kérdések nyilván nem kicsit túlzóak, de az tény, hogy míg PS2-n temérdek olyan cím volt, amit bátran odaadhattál az öcsédnek, addig a jelenlegi generációban siralmasan kevés kicsiknek szóló anyag jelenik meg (a minőségük meg pláne elkeserítő…), így nem csoda, ha sokan már 7-8 éves korukban GTA-znak és amikor a kétségbeesett szülő próbálja mondjuk a kifejezetten igényesen összerakott Toy Story 3 felé terelni a gyerkőc figyelmét, azt a kérdéses mélynövésű szabályosan legagyizza (sajnos valóságból vett példáról van szó…). Mára ehhez mérten roppant kevés olyan cég van, akik fel merik vagy pontosabban fel tudják vállalni az egész család szórakoztatásának szerepét, köztük pedig természetesen a Nintendo a leginkább fontos szereplő.
Hogy nem hülyeség a mindenki számára vonzó játékélményre koncentrálni, azt remekül példázza, hogy míg a Microsoft és a Sony vérben úszó tavaszi folytatásai (GoW: Judgment illetve Ascension) rendre alulteljesítettek a kritikusoknál, addig a „tinglitangli" nagy N ledobta az atombomba erősségű Fire Emblem: Awakeninget, amely komplexitásában, tartalmában és komolyságban sokkal felnőttesebb, mint a fent említett látványos, de némiképp üres páros tagjai.
Nagy klisé, hogy egy játék emlékezetességét nem a szétlocsolt vér litereinek számában kell keresni, de időről időre mégis érdemes leírni újra, mert láthatóan a videojáték ipar rengeteg szereplője mindezt már nagyon régen elfelejtette. Hogy a fent említett mentalitás felettébb profitábilis is lehet, arra a legjobb példa szintén a Nintytől a Luigi's Mansion 2, amely tulajdonképpen nem több egy elfeledett mellékág 12 év elteltével előkotort folytatásánál, ám a szoftverből alig egy hónap alatt eladott 1,22 millió példány híven bizonyítja, hogy bizony van kereslet az igényesen összerakott családbarát szoftverekre.
Ez persze egyelőre nem igazán látszik a következő generációs gépek promóanyagaiból, bár a PS4-es Knack jelenléte talán elindít majd valami változást, addig pedig lehet édes nosztalgiával visszagondolni azokra az időkre, amikor a korhatár-besorolás nagy, piros körei és négyzetei helyett a Larry sorozat első része például olyan kulturális témájú kérdéseket tett fel játékindításkor, melyekre a tervezőguru Al Lowe szerint a felnőttek tudnak csak válaszolni. Ezek után pedig mi mással is zárhatnám a cikket, mint egy remek feleletválasztós korhatár kvízzel egyenesen a kalandjátékok fent említett mesterétől.

Minden politikus…
A, Keményen dolgozik
B, Őszinte
C, Etikus
D, Az adófizetők pénzéből él

P.S. A helyes választ a szerkesztőség helyett egyenesen a parlamentbe küldjétek majd. Köszi.

eszgé







Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

Nyáron a videojátékok is izzadnak

Anyarat a különféle videojátékos témájú online és offline írásokban „uborkaszezonnak" szokás titulálni, mely orbitális, ősz szakállú közhely többször hangzik el az év középső hónapjai során, mint bármelyik más idevágó örökzöld. Jómagam kifejezetten rühellem az ilyesféle frázispuffogtatást, azt viszont megadom, hogy a nyár a megjelenéseket tekintve tényleg *uborkaszezon*.

Hogy ez a bevett kiadói és forgalmazói szokás pontosan honnan eredeztethető, nem vágom. Mondhatjuk, hogy nyáron az emberek nyaralnak és nem játszanak, viszont a gyakorlat – szerintem – eléggé mást mutat… elég csak a szünidő alatt rengeteg extra szabadidővel rendelkező kölykökre és megszállott gémerekre gondolni.
Aztán az is lehet, hogy a piaci mozgást sem a gyerekek, sem pedig a hardcore playerek nem befolyásolják érdemben, kizárólag a casual tömegek, akik ezek szerint októbertől decemberig, valamint februártól májusig bezárólag hajlandók a pénztárcájukba nyúlni, ha videojátékról van szó.

Nem volt ez persze mindig ennyire élesen elválasztható. Pár évtizeddel ezelőtt, ott a nyolcvanas-kilencvenes években még szezonális játékok is előfordultak.
Télen néha havas témák tűntek fel, nyáron napsütésesek – ünnepekkor meg ünnepiek –, és ez nem csak a sportjátékokra volt igaz. Valahogy jópofa, hangulatos dolognak tartom, hogy nyár elején kipróbáljak egy szörfös címet, ősz végén pedig egy jegesmedvés platformert, de aztán az is lehet, hogy ez a gyermeki naivitás semmilyen szinten sem fér össze a modern piaci formulákkal, miszerint minden AAA-kategóriás szoftvert lehetőleg 3 hónap leforgása alatt, ömlesztve kötelező megjelentetni, hogy aztán egymást üssék agyon a fogyást tekintve.

A „retro" és „nyár" szavakat egy fedél alá hozva egyből az Ocean 1989-es játéka, a ***Beach Volleyball*** jutott eszembe, mely szoftver a maga idejében egyedülálló minőséget és hangulatot prezentált.
Akkoriban ugyanis a sportjátékokat leginkább a különféle olimpiák képviselték – természetesen a már akkor is uralkodó football után –, így elég üdítően jött egy ilyen különleges, nyárias, az elérhetetlen nyugati tengerpartok hangulatát idéző „extrém sport" game.
A cucc Commodore 64-en és Amigán terjedt el hazánkban: meglepő módon már a C64-es verzió sem volt rossz, de látványban és játszhatóságban mindenképpen az amigás változat vitte a prímet.
A BV-ben 2 vs. 2 a felállás, a szisztéma sima strandröpi. Ami miatt a game tarolt, az a kifejezetten kiváló játszhatóság: egy gomb ide vagy oda a kontrolleren, ezzel őrületesen jó volt nyomulni! Flottul, kényelmesen, simán ment minden, csak a szerva pillanatát és a fogadást kellett ügyesen időzíteni.
Emellett persze eszeveszetten jól néztek ki a „testes" sprite-okkal ábrázolt, belőtt hajú jampecok, no meg a pálya szélén domborító, csöcsös macák. A BV tényleg egy olyan játék, melyre egyenesen jó ránézni: nem mesterkélt és nem idegen… még a londoni helyszín ellenére sem, mely azért eléggé kakukktojás egy ilyen napos, szép nyári témában.















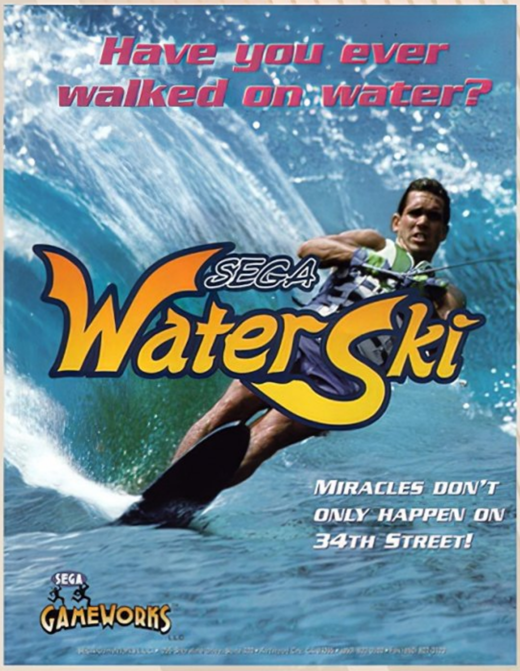


Ha már strandröpi, pár mondat erejéig kitérnék a SEGA hasonló próbálkozására, a 2001-es ***Beach Spikers***-re is, mely abból az időből származik, amikor a SEGA minden játéktermi gépét Naomi 2 rendszeren futtatta. Ez a szoftver bő 10 évvel fiatalabb, mint a Beach Volleyball, ráadásul eredetileg arcade masinára készült, minden technikai fölénye – pl. térbeli, valósághű kameraállások – ellenére mégsem éreztem annyira átütő erejűnek, mint az előtte bemutatott címet. Miért? Talán pont a gumibabás, poligonos grafika miatt, mely a kezdeti időszakban – szerintem – minden játékosságot elvett a videojátékokból, így ebből is. Lehet, hogy a régi, még pixelességükben is ízléses sprite-ok hiányoztak, nem tudom…
A kabinettel Amerikában futottam össze először, sőt dobtam is bele pár centet, de nagyon távolinak éreztem magamtól a virtuális strandröplabda élményt.
Hogy őszinte legyek, ezek a fajta poligonos játékok számomra általában izgalmasabbak voltak, amikor valamiféle technikai szimulációt modelleztek (lásd pl. Virtua Racing), mintsem embereket, így aztán végül a 2002-es GameCube verziónak sem sikerült a szívembe lopnia magát a felfújható szexbaba-imitációival, pedig azzal a kazettával is találkoztam pályafutásom során.

Maradjunk a nyárnál, szó szerint: a Thalamus 1990-es ***Summer Camp*** platformere nem azért volt nagyon közkedvelt a fiatalabb korú magyar játékosok körében, mert a vakáció alatti táborozásról szól, hanem inkább azért, mert sokan ezt a progit egyfajta „nem hivatalos" Tom and Jerry game-nek tekintették akkoriban. Részben ez igaz is, hisz a főszereplő egy Maximus nevű komisz egér, mely külsőleg Jerry-re hajaz, Tom azonban nincs a játékban. Van viszont helyette sok mérges állat és csapda, melyek között a ketyegő időlimit szorítása mellett kell átvergődni, különféle segítő tárgyakat (pl. ejtőernyő, köpködhető dinnyemag, vagy helikopteres hátizsák) igénybe véve, pixelpontos ugrásokkal, az azonnali halált jelentő érintéseket mellőzve. Az egymással több irányból összekapcsolt helyszíneket bejárva egy kirakós darabjait ajánlatos megszerezni, mely feladat, mondanom sem kell, atom nehéz.
1990-ben (sőt, tulajdonképpen előtte sem) én már nem annyira karmoltam ezt a gyerekes T&J témát, így a game nem igazán fogott meg – bár az elég csábító volt, hogy nem csak egyféle pályán folyt a gyűjtögetés. Talán, ha egy Tom-szerű macska lett volna a game főhőse…? A zenéjét viszont imádtam! A Thalamus játékainak egyébként rendszerint brutáljó chiptune muzsikája volt (Sanxion, Quedex, Hawkeye, Delta), és ez alól a Summer Camp sem kivétel, rajzfilmes hangulata ellenére sem.
Amennyiben kedveled a chiptune számokat, ezekre a címekre érdemes rákeresni a neten!

A nyári, vizes témákhoz kapcsolható a Stricor 1998-as bizarr próbálkozása is, a ***VR Sports Powerboat Racing***. Ebbe a kabinetbe Londonban szaladtam bele: egy zsúfolt terem hátuljába volt beállítva, ahol impozáns méreteivel és minden mástól elütő dimenziójával azonnal játékra csábított.
Akkor még nem sejtettem, hogy nem véletlenül tették hátra…
A játék egy versenymotorcsónak szimulátor. Külsőleg egy alumínium UFO-ra hasonlít, belül – amennyiben jól emlékszem – két vagy három képernyője van.
Az impozáns külsőségek ellenére maga a vezetés és a látvány nem egy nagy tűz, sőt, kifejezetten irritáló, ügyetlen és bumfordi volt. A valamivel később piacra került PSone változat (Interplay kiadás, biztos az ilyenek miatt csődöltek be) hasonló problémákkal küzdött, szerintem ember nincs, aki emlékszik rá…
Nekem is csak rémálomszerűen ugrott be, egy fillért is kár volt beledobni, „jövőbe mutató" virtuális szimuláció ide vagy oda.

Hogy valami minőségivel zárjam a cikket, megemlítem a SEGA játéktermi gépét, a ***SEGA Water Ski***-t, melyet Hongkongban próbáltam ki az ezredfordulón (a masina azt hiszem 1997-es keltezésű).
Télen jártam az ázsiai városállamban, amikor Magyarországon farkasordító hideg volt (január), ott viszont gatyarohasztó meleg és brutális páratartalom.
A vadonatúj, nyárias játék egy akkora plázában volt kitéve, amit emlékeim szerint egy nap alatt sem sikerült bejárnunk…
Szűkösebb anyagi lehetőségeim miatt ugyan nem tudtam tökélyre fejleszteni virtuális vízísí tudásom, de az élmény eléggé egyedi és felejthetetlen lett.



Nyilván videojátékosként nagyon szuper egy olyan arcade cuccal nyomulni, ami megvalósításának hála – böhöm nagy kabinet, melyben valóban fel kell állni a léc-imitációkra – eredeti formájában soha nem költözhet be az otthonokba.
Az 50 inches „lapostévé" kijelző, vontató kötél markolása és a kimerítő szlalomozó mozgás megtette a hatását, a tipikus szegás poligongrafikát sokkal szórakoztatóbbra skálázva. Baromira élveztem a virtuális csapatást a tökéletesen légkondicionált plázában, olyannyira, hogy később, amikor lehetőségem adódott rá, az életben is szívesen próbáltam ki a vízisízést. Elég jól ment, másodikra kiálltam. Egyáltalán nem mozgatnak ezek a típusú extrémsportok, ez mégis nagyon bejött, játékban és a valóságban is.
A nagyon hasonló, jetski-s ***Wave Runnert*** sajnos soha nem volt alkalmam kipróbálni.

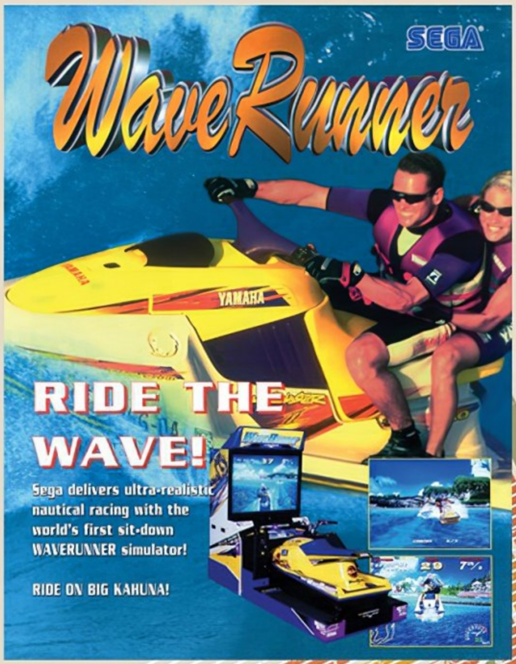
Így jobban belegondolva azért talán nem is akkora baj, hogy a videojátékok megjelenése nem szezonokhoz kötött. A lényeg, hogy a sok-sok kiváló game közül évszaktól függetlenül bármikor legyen lehetőséged kiválasztani, éppen melyikkel akarsz zúzni!

Martin









Disclosure – Settle

(Island Records)

Mindig izgalmas nézni, ahogy a tánczenei műfajok éveken keresztül tartó underground terjeszkedés után „virágot bontanak" és jellemzően egyetlen meghatározó lemezzel hirtelen betörnek a mainstreambe. Ez így volt az elmúlt évek olyan meghatározó irányzatainál, mint a drum & bass (Roni Size / Reprazent – New Forms), a sample alapú modern dizsi (Daft Punk – Discovery), a 80's neoretró (Mylo – Destroy Rock & Roll) vagy a dubstep (Skrillex EP-k), most pedig a garage alapokkal meglocsolt modern house zenén a sor, hogy megkapja a saját mérföldkövét, melyet a Disclosure néven alkotó angol testvérpár pottyantott ki nyár elején. Hogy pont nekik sikerült kijátszani a nyerő lapot, az a legkevésbé sem meglepő, lévén az elmúlt év egyöntetű szakmai sikerei mellett idén a duónak sikerült két top tízes slágert is összehoznia, amit a Settle című debütlemez Nr. 1 pozícióban történő debütálása tett teljessé. Nem is kerülgetem tovább a forró kását, hiszen (nagylevegő) a Settle nem csak zseniális alkotás és persze „évlemeze", de minden ízében képes felérni a fent említett generációs klasszikusokhoz. Hogy mindezt mivel tudom alátámasztani? A kérdés jogos, kezdjük is akkor az eddigi szinglik kivesézésével.
A korongot felvezető Latch remekül prezentálja miről is van itt szó: lágy dobütem és retró prüntyögésre helyezett fülbemászó vokál ringat el, a mélyebb territóriumokba hatoló White Noise pedig egy roppant jellegzetes szintifutammal ragadja meg a hallgató figyelmét rögtön a szám indulásakor, melyre Aluna George Minnie egeresre torzított hangja mond olyan bájosan nonszensz szövegeket, mint például: „I'm hearing static, you're like an automatic". A You & Me négy negyedekkel szakító klasszikus 2-stepes felépítése aztán újabb színt csempész a Settle világába, melyhez az indie pop üdvöske Eliza Doolittle adta a hangját. A szinglik mellett persze rengeteg egyéb slágergyanús felvétel kapott helyet a korongon, sőt túlzás nélkül szinte mindegyik darabot simán ki lehetne másolni kislemezre, olyan elképesztő profizmussal van összerakva a dalpark.
Itt van például a Jessie Ware közreműködésével rögzített egyszerre lágy és táncparkettre invitáló Confess to Me vagy a felszabdalt sample-el operáló, pumpálós Stimulation, ami viszont már a kilencvenes évek kérész életű szubzsánerét, a speed garage-t idézi meg hangzásával (itt komolyan majdnem könnyek szöktek a szemembe a nosztalgia keserédes érzésétől). Ezt követi a UK garage fénykorára visszakacsintó Voices, a sebességet downtempo-ig lassító Second Chance vagy a J Dilla sample-el operáló Grab Her!, melyek egyedüli közös tulajdonsága a kimagasló minőség mellett a megfoghatatlan, de minden felvételt átjáró Disclosure fílingben rejlik. Az igazi bombát azonban a végére hagytam, Jamie Woon, a brit elektronika friss nagyágyúja is beugrott egy felvétel erejéig a tesókhoz és a kollaboráció eredményeként megszületett, szinte hipnotikus erővel bíró January a korong talán legjobban sikerült dobása. Mivel a Settle nagy valószínűséggel egészségtelen magas arányban fogja képviseltetni magát a Balaton parton lazuló fiatalok hangrendszereiben, illetve a fesztivál DJ-k repertoárjában, nem is nagyon kellene törnöm magam az ajánlással, hiszen a cucc garantáltan kikerülhetetlen lesz az elkövetkező hónapokban. Hogy a végére mégis legyen egy felháborítóan merész kijelentés, a Disclosure debütje nem más, mint a jelen kor Homeworkje (Daft Punk ugye), mely máris beírta magát a könnyűzene nagykönyvébe. Ha csak egy lemezt veszel évente, ez legyen az, garantáltan nem fogod megbánni.



Disclosure – Settle
(Island Records)

Mama

(Mama)

Amennyiben elfogadjuk, hogy a film alapvetően egy olyan termék, mellyel a lehető legszélesebb közönséget kívánják megszólítani, tökéletesen érthetővé válik az a fajta marketingstratégia, mely lényege, hogy már nem csak a rendezőket és sztárokat emelik ki a plakátokon, hanem a producereket, írókat, sminkeseket, szendvics készítőket is. Eképpen keveredhetett anno a Motel című végtelenül ízléstelen trancsírmaraton reklámanyagainak élére Tarantino és így tolják meg mostanság Guillermo del Toro nevével a különféle horrorfilmeket. A Mama esetében mondjuk jogos az összefonódás, hiszen a project egy pár perces kisfilmmel indult, mely annyira elnyerte a kerekded fantasyzseni tetszését, hogy lezsírozta Andrés Muschietti számára a lehetőséget, hogy teljes filmmé duzzassza a minisztorit. A kész művön aztán érezhetően Toro is otthagyta a kéznyomát, hiszen felépítésében és hangulatában a film több helyütt hasonlóságot mutat rendezőnk karrierjének jobb darabjaival. A sztori természetesen ezúttal is gyerekek körül bonyolódik, akik extra jackpotként ráadásul árvák is, vagyis a startnál még nem, csak úgy a cucc ötödik percére, amikor két kislány egyedül marad egy elhagyatott erdei faházban, ahol aztán NEM falják fel kétségbeesésükben egymás végtagjait, mert valaki... vagy inkább valami elkezd gondoskodni róluk. Öt évvel később a két kis vadócra rátalál egy keresőosztag és rögvest visszarángatják őket a modern nyugati civilizációba, majd ugyanazzal a lendülettel a legközelebbi rokonként funkcionáló nagybácsi (Lucas) nyakába varrják őket.
A dolgot nem csak Lucas rocksztár barátnőjének szkepticizmusa és a gyerekek problémás visszailleszkedése nehezíti, de a békés lakást egyre gyakrabban kezdi kísérteni egy árnyszerű alak, akire a lurkók csak, mint „Mama" hivatkoznak. Ennél a pontnál sajnos egyik szereplő sem gondolkozik el azon, hogy a villámgyorsan diagnosztizált skizofrénia helyett tényleg lehet valami a kölykök sztorijában, más magyarázat ugyanis aligha mutatkozik arra, hogy miképp élhetett túl egy fél évtizedes kényszervakációt két olyan kislány, akik átlagéletkora 2 év.
Lényeg, hogy a klasszikus horror dramaturgiának megfelelően innentől furcsa balesetek, a falakon megjelenő rejtélyes foltok és bizarr rémálmok kezdik el kínozni a családot és az egyre inkább kétségbeesett pár minél jobban próbál helytállni, Mama annál dühösebb lesz, amiért megpróbálják elszakítani a „lányaitól"... Ahogy azt már a fenti sorokból is ki lehet olvasni, filmünk bizony vállaltan régimódi alkotás, mely a „kevesebb több" szellemében készült: Mamát a végjátékig gyakorlatilag végig sziluettekben látjuk és néhány kósza ijesztgetést leszámítva helyenként inkább tűnik családi drámának a film, mint rémisztő horrornak. Ez a szándékolt visszafogottságot rúgja fel az az Ördögűzőt idéző jelenet, amely után elszabadul a pokol és az anyák gyöngye a háttérben sutyorgás helyett elkezd offen-zíven akciózni. Hogy a dolog a lassú részeknél is működik, abban óriási szerepe van Jessica Chastain-nek, aki eleinte flegmaság mögé rejti az érzelmeit, de a végére már egy anyaoroszlán vehemenciájával küzd a gyerekekért. Sajnos az érzelmeket amúgy kifejezetten ügyesen adagoló forgatókönyv a könnyes lezárással brutálisan túllő a célon, de ha már eleged van a zsánert jelenleg uraló rángógörcsszerű kézikamerából, illetve trancsírpornóból, a Mama szerezhet neked egy kellemesen borzongató estét.



Mama *(Mama)*
Műfaj: Horror
Rendező: Andrés Muschietti
Szereplők: Jessica Chastain, Nikolaj Coster-Waldau, Megan Charpentier
Blu-ray forgalmazó: Universal

Vonzások

(Stoker)

Park Chan-wook, miután mindenkit meglepett az Oldboy 2003-as fődíjával a Cannes filmfesztiválon, nem siette el első angol nyelvű filmjének elkészítését, aminek megvan az a kimondott előnye, hogy a Vonzásoktól így legalább nem feltétlenül vár senki kakadufrizurás, kalapácslóbálós erőszakorgiát.
A mű eredeti címe (Stoker) már a projekt bejelentésekor megragadta a túlzásokra és hülyeségekre mindig kapható internetes okostojások fantáziáját és sokáig olyan pletykák terjengtek a produkcióval kapcsolatban, hogy a cucc valamilyen szinten kapcsolódni fog a Drakula gróf rémtetteinek megalkotásáért felelősségre vonható Bram Stokerhez. Ez később visszaszelídült odáig, hogy a szerzőt valamilyen formában megemlítik majd a filmben, ám a rideg valóság az, hogy a híres horror sztori csupán az inspirációt jelentette a forgatókönyvhöz, de persze a vérszívós témát igény esetén simán bele lehet magyarázni az alkotás egyes jeleneteibe, hiszen a történet nincs híján érzelmi vámpíroknak.
Itt van például a roppant furcsán viselkedő India (Mia Wasikowska megbabonázósan zseniális), aki frissen vesztette el az apját egy autóbalesetben és a maga sajátos módján próbálja feldogozni a tragédiát. Anyja (Nicole Kidman) szintén nem az a klasszikus gyászoló özvegy, jéghideg arcán szomorúságnak még a legkisebb jele sem látható, sőt mintha kifejezetten felszabadult volna a tragédia hatására és akkor ott van még Charlie bácsi (Matthew Goode), aki több évtizedes távollét után tért vissza a család életébe és nem mellesleg minden mozdulatáról üvölt a PSZICHOPATA jelző.
Ennek a fura háromszögnek a szereplői aztán szépen egymásba gabalyodnak, szerelem, gyűlölet, szorongás és vágy egymásnak adja a kilincset, amikor pedig egy kívülálló megpróbál beférkőzni a körbe, az jobb esetben ceruzával átszúrt kézzel, rosszabb esetben a mélyhűtőbe tuszkolva végzi.
A sztori eleinte kifejezetten lassú fordulatszámon pörög, aztán valahol féltávon beindul és onnantól spirálisan haladunk egyre mélyebb, sötétebb, bizarrabb territóriumok felé, a lezárás pedig a maga módján van olyan beteg, mint az Oldboy híresen kegyetlen fináléja.
A visszafogott téma ellenére a Vonzások szemkiszúróan erős képi világot kapott, mely már az első jeleneteivel szinte magához láncolja a nézőt és aki fogékony a kreatívabb kamerabeállításokra, az garantáltan úgy fogja érezni magát, mint egy cukorkaboltba tévedt hatéves. A látványhoz hasonló módon a rendezés is elsőosztályú, Chan-wook szép lassan vezet be a málnásba, hogy ott aztán tíz percenként meghökkentsen/jól összezavarja a fejed, végül pedig magadra hagy a film által keltett sötét gondolatokkal.
Persze mindez mit sem érne a remek színészgárda nélkül, a Wasikowska, Kidman, Goode trió között csak úgy izzik a levegő, a legnagyobb nyomás persze az India bőré-be bújó Wasikowskán van, aki az általa alakított karakter metamorfózisát olyan átéléssel adja elő, hogy mindenki mást lemos a vászonról.
Nem könnyű film a Vonzások és sokan valószínűleg viszolyogni fognak az emberi lélek legsötétebb bugyrába ve-zető konklúziótól, de vitathatatlanul fontos alkotásról van szó, amelyet minden magára valamit is adó filmrajongónak muszáj megnéznie legalább egyszer.

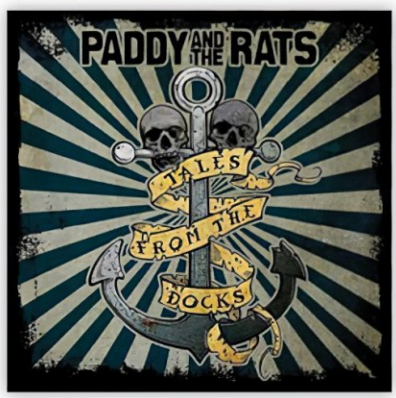


Vonzások *(Stoker)* | **Műfaj:** Horror | **Rendező:** Park Chan-wook | **Szereplők:** Mia Wasikowska, Nicole Kidman, Matthew Goode | **Blu-ray forgalmazó:** 20th Century Fox

Paddy and the Rats – Tales from the Docks

(Nordic Records)

Júniusi rendhagyó dupla lemezajánlónk második számú áldozatának kiválasztásához nem kellett különösebb utánajárás, hiszen a tökéletes zenekar tulajdonképpen az ölembe pottyant egy kulturális fesztiválon. Ezen rendezvények ugye alapjáraton a sznob jazzrajongóknak kedveznek, de valami csoda folytán az egyik napot az általam nagyra becsült Paddy and the Rats zárta.
A kellemes dumálgatós, iszogatósra tervezett estén aztán ahogy a zenekar és a tömeg beindulásával párhuzamosan a szervezetem elkezdett feltelni alkohollal, illetve a lábdobogtatásom elérte az epilepsziás szintet, hirtelen felpattanva az első sorok felé vettem az irányt, ahol a „város főterén pogózni kérdőjelbe fordult fejű művészetrajongók előtt" címezetű kellemesen szürreális élményben lehetett részem. Hazaérve gyorsan újra elő is túrtam a banda tavaly év végén megjelent Tales from the Docks című korongját, ami a dubstep legendákból álló Magnetic Man nevű kollektíva produceri felügyelete mellett készült el. A teljesen új irányba elkalandozó alkotás a kocsma punkot ötvözi dobhártyaszaggató basszusokkal, melyre az együttes tagjai csak mint „drunkstep" hivatkoznak... Yup, ezt természetesen csak én találtam ki, igazából a cucc nagyjából ugyanazon a vonalon mozog, amin az előző két hosszanjátszó, azaz egy pörgős kelta punk rock folk koktélról van szó, de azért a nyerő formulán történt pár kisebb változtatás. Az élő fellépések egyik favoritjaként is ismert Bastards Back Home mondjuk ennek ellenére tipikus Paddys energiabomba, ami remekül vezeti fel a korongot slágergyanúba tunkolt refrénjével és fülbemászó skót duda futamaival. Szintén hasonló vizeken (ha!) mozog a Wasted Time, illetve a Captain's Dead, melyek közül ez utóbbi a végtelenül vidám, harmonikás, bendzsós hangszerelés ellenére egy meglehetősen sötét sztorit tár a hallgató elé. A nagy pörgés mellett az album igazi meglepetését a lassabb darabok jelentik, melyektől általában tradicionálisan irtózni szokott minden olyan ember, aki élete során egynél több Foreigner opuszt hallott, de a Paddyéknek bámulatos módon még a balladákat is sikerült kifejezetten fogyaszthatóvá varázsolni, erre legjobb példa a Clown, melyből akár komoly slágert is lehetne kerekíteni, ha nem olyan országban élnénk, melynek könnyűzenei életét kizárólag tehetségkutató műsorok határozzák meg. Még nagyobb bravúr a megbabonázó furulyaszóval operáló Always See You, mely annak ellenére a lemez egyik legemlékezetesebb darabja, hogy a szövege a veszélyesebb Céline Dion dalokból sem lógna ki túlságosan (újra kinyíló ajtókról és továbbdobogó szívekről szóló elmélkedések szintjéig szerencsére nem merészkedünk el). Mi van még itt? Egy jópofa dal a hétköznapi beb@szásról (Drunken Tuesday) és pár még a szokásosnál is punkosabb felvétel, melyek közül a Let's Go Johnny refrénje a lemez egyik csúcspontja, illetve a Here We Go, ami a zúzás alá némiképp bizarr, de feltétlenül egyedi módon skót dudát kever. Némi majdnem FM rádió rockos kitérőt (We Are One) követően a becsapósan induló Old Wive's Tale aztán tökéletesen zárja le az első blikkre rémisztően hosszúnak tűnő, 15 számos lemezt. Szerencsére a masszív dalcsokor anélkül pörög le, hogy az unalom vagy önismétlés akár egyszer is felütné a fejét, ami egyértelműen a P&R kimagasló dalírói képességének köszönhető. Aki nem hisz nekem, az bátran látogasson el a srácok egyik fellépésre és lesse meg (átvált mély narrátor hangra) az ország legjobb koncertzenekarát.
Mindezek után én már csak arra lennék kíváncsi, hogy egy ilyen, közel tökéletes lemez után hová tud még menni a Paddy and the Rats a következő albummal? Bár... végül is... ötlethiány esetén ugye még mindig ott van a drunkstep, mint reális alternatíva.



Paddy and the Rats – Tales from the Docks
(Nordic Records)

eszgé

XBOX LIVE arcade

Dzsek



Az elmúlt években nem sok arcade játék tudott lekötni hosszabb időre.
A nosztalgikus újrakiadásokkal az a bajom, hogy nálam a múltidézés általában csak múló szeszély - épen ezért hagy alább a lelkesedésem is hamar az ilyen stuffok iránt.
A kártya- és társasjátékokat jobban szeretem szemtől szembe játszani, míg az újszerű megközelítésekkel és ötletekkel próbálkozó kis címek nem mindig olyan érdekesek hosszútávon, mint ahogyan azt elsőre gondolnánk… azonban, mindezek ellenére olykor igazi gyöngyszemekkel akadhatunk össze, ha gondosan figyelemmel kísérjük az XBLA/SEN megjelenéseket is. Ilyen igazgyöngy a ***State of Decay*** is, amelyet sokan a The Last of Us Xbox-os verziójának gondolnak - nagyon rosszul, ugyanis a két játék nem csak „méretében", de műfajában sincs köszönőviszonyban egymással: olyan ez, mintha a Halo sorozatot párhuzamba állítanánk a Call of Duty szériával. Tény, mindkettő FPS, de egyébként, mint a Nap meg a Hold. *Azok is világítanak, mégsem keverjük össze őket az égen…*

Akkor miért mégis az összehasonlítás? Talán azért, mert mindkét szoftver egy lepusztult (vagy inkább el?), elnéptelenedett világba kalauzol el bennünket – vagyis hasonló a plot, de ennyi.

Sokszor fogalmaztam már úgy, hogy egy-egy játék „in medias res" kezdéssel hajít bele minket a cselekmény kellős közepébe… nos, a State of Decay nyitánya után kétszer meggondolom majd, mikor fogom használni ezt a jelzőt még egyszer! Nagyon komolyan a mélyvízben találjuk magunkat már a legelső másodpercben is, de később sem javul a helyzet: ugyan tooltip box-okban a játék minden egyes menüpontot, illetve új elemet elmagyaráz, de összességében elmondható, hogy a játékosra, vagyis ránk bízza a felfedezés örömét - ebben a tekintetben is. *Felfedezés* - ez akár a kulcsszava is lehetne a State of Decaynek. Az első órában nem igazán mutatja meg magát a program, sőt, továbbmegyek: egy középszerű zombis cuccnak tűnhet halom olyan funkcióval, amiről fogalmunk sincs, mi haszna lehetne, és hogy egyáltalán előtérbe kerül-e, vagy csak dísznek van ott… nos, kedves olvasó, számítani fog a későbbiek folyamán az, hogy hány emberünk van, hogyan találkoztunk velük, milyen felszerelést adtunk a kezükbe és egyáltalán: honnan jöttek.



Miért? Azért, mert a szoftver nagyon forró *szimuláció*: igen, jól olvassátok, szimuláció



(nevezhetnénk a műfajt apokalipszis-szimulátornak is) amelyben minden egyes tettünknek következménye van. Hihetetlen volt látni azt, hogy ami oly sok, idézőjelesen „nagy" fejlesztőnek nem sikerült, azt az Undead Labs megcsinálta egy arcade játékban. Mert amit összeraktak, működik: a nyitott világ, a menedékhelyek menedzselése (barikádok, elsősegély-központok, raktárak építése), a társak hozzánk való viszonyától függő viselkedése mind-mind életszerűvé teszik a programot - egy élettelen világban.

Két dolog miatt csaptam hozzá az előző mondat végéhez az *élettelen* jelzőt. Egyrészt, a történet csak látványpékség, degradált valami: csupán vezérvonal a túlélés mellett, ami a játék igazi sava-borsa.
Másrészt viszont, a többjátékos mód hiányára utaltam: sajnos sem offline, sem online nem lehet barátokkal összeállni, hogy bulizzunk a világvégén.
Kár hogy erre már nem maradt idő… vagy másról van szó?
Meglehet, ugyanis azt csiripelték a madarak, hogyha bejön a State of Decay, akkor kapunk folytatást belőle, dobozos verzióban, méghozzá MMORPG műfajban. Én akarom! És ti?

Nem tudjátok még? Akkor gyerünk fel a LIVE-ra, szedjétek le az egy órás időkorláttal rendelkező demót és próbáljátok ki úgy, ahogyan ebben a rövid cikkben kidomborítottam a játékot. Ne a történetre menjetek rá, hanem a felfedezésre, a túlélésre, a tárgyhasználatra, az NPC-k megismerésére.
Ha ezek bejönnek a próbakör alatt, nem fogjátok sajnálni az 1600 Microsoft pontot a játékra.

(Zárójelben azért megjegyzem, hogy grafikai orgiát… na, azt ne várjatok a programtól - lőjetek be mondjuk egy HD kiadású szoftvert viszonyítási alapnak: ha így tesztek, nem fogtok nagyot csalódni audiovizualitás terén)











PICROSS e

Folytatva az eShop ereklyék bemutatását, következő áldozatnak a ***Picross e*** névre hallgató képződményt választottam, mely cím nem lehet ismeretlen a gondolkodásért rajongó Nintendo tulajdonosok számára, hiszen DS-re korábban két rész is kijött a sorozatból, de amennyiben még nem találkoztál volna ezen remek logikai játékkal, jöjjön egy gyors összefoglaló. A Picross alapvetően olyan, mintha a Sudokut összekeverték volna az aknakeresővel, ehhez mérten a négyzetrácsos játéktér oszlopainak és sorainak szélén különféle számkombinációk jelzik, hogy az adott sorokban hol találhatóak olyan területek, melyeket be kell színezni.

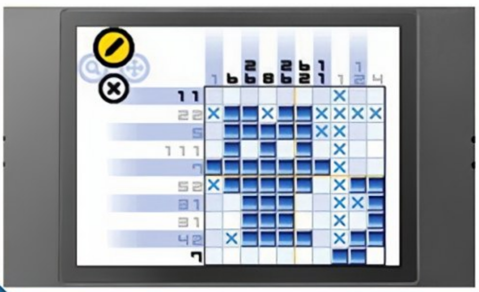
Azt persze már a játékosnak kell kisakkozni, hogy a számok milyen leosztásban kerülnek a játéktérre és persze minél komplexebb egy-egy feladvány, annál nehezebb lesz kiszűrni a potenciális lehetőségek közül az egyetlen jót. Szerencsére a program az egészen kezdő szinttől vezeti be a játékosokat a sűrűbe és eleinte külön jelzi azt is, ha valamit elrontasz.

A kezdeti 5*5-ös, majd 10*10-es táblák után hamar mély vízben találod majd magad, a 15*15-ös darabok ugyanis rendesen meg tudnak izzasztani mindenkit, aki történetesen nem országos Mensa bajnok. A Free Mode-ban helyet kapó „igazi" feladványok ráadásul hasonlóan egy analóg keresztrejtvényhez, nem jelzik, ha valamit benézel, így egyetlen apró figyelmetlenség akár fél/háromnegyed órás munkát tud pillanatok alatt gallyra vágni. Szenvedni azonban megéri, már csak azért is, mert ha sikeresen abszolválsz egy feladványt, akkor a virtuális vállon veregetés mellett megtekintheted a munkád gyümölcséből kialakult képet is, ugyanis a Picrossban minden egyes rejtvény egy „pixelrajzot" rejt magában. Ezt egyébként néhol könnyedén ki is lehet használni, hiszen szinte az összes alakzat szimmetrikus, így a már meglévő kockák elhelyezkedésének alapján valamilyen szinten következtetni lehet a fennmaradó terület felépítésére is.

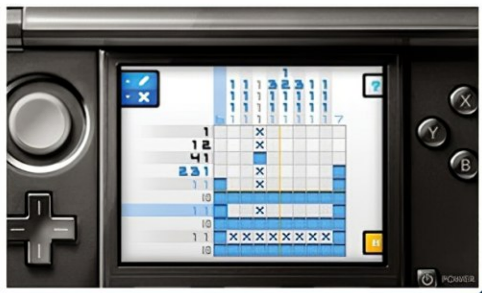


Ezen kívül végső mentsvárként startolásnál a gép automatikusan kitölt neked két random választott sort, mely olyan nagy segítséget nyújt a legtöbb esetben, hogy az már szinte csalásnak minősül. A 150 feladványt tartalmazó pakk kifejezetten tartós szórakozásnak bizonyul, és ha valakinek sikerült mindet kipörgetnie, akkor még mindig ott van a Picross e 2, mely tovább mélyíti az alapjáték tartalmát.

Az egyetlen felróható negatívumot a puritán prezentáció jelenti és míg a DS-es elődök esetében a legapróbb részletekre odafigyeltek, itt láthatóan minden energiát a feladványokra fordítottak, ami persze egyáltalán nem baj, hiszen a Picross e még ilyen fapados formában is az egyik legjobb logikai cucc a eShopban, melyet az alacsony árcímke csak még inkább vonzóvá tesz.







ZEN PINBALL 3D

A ***Zen Pinball*** nevével nagy valószínűséggel mindenki találkozott már, aki otthonosan mozog a letölthető címek piacán és/vagy flipperőrült, hiszen a magyar Zen Studios által útjára indított sorozat frenetikus kritikai és közönségsikerét a mai napig tart, hála a zseniálisan megtervezett asztaloknak és a hozzájuk kötött franchise-ok erejének (Marvel és Star Wars ugye a két legnagyobb fejőstehén).

Mivel a műfajnak szinte alapfeltétele a részletesen ábrázolt és jól átlátható játéktér, ezért a 3DS közel sem nevezhető ideális közegnek a flipperezéshez, ráadásul a fejlesztők elkövették azt a baklövést, hogy az asztalokat nem az alsó és a felső képernyő együttes alkalmazásával jelenítették meg, hanem kizárólag a felső ablakon folyik az akció, míg az érintőképernyőn közepesen felesleges infók garmadája foglalja a helyet. Ennek ellenére a játék amúgy frenetikusan sikerült és a kezdeti zsörtölődés után a rendelkezésre álló kameraállásokból kiválasztva a megfelelőt, már csupa pozitív élménnyel lettem gazdagabb A játékban négy asztal kapott helyet, a dzsungeles El Dorado, az ötvenes évek sci-fijeit idéző Earth Defense, a híres középkori legendát feldolgozó Excalibur és a beszédes című Shaman.

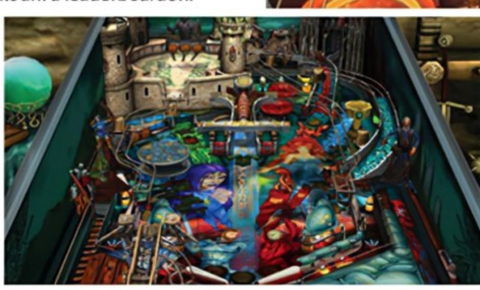
Természetesen mindegyik asztalnak megvannak a maga trükkjei, kis rejtett járatai és feladatai, melyekre szerencsére nem fejből kell rájönnöd, hanem a start menüből egy külön lehetőség csak arra szakosodott, hogy egymás után bemutassa miképp lehet az extra helyekre kis (na jó, inkább sok) ügyességgel bevarázsolni a golyót.

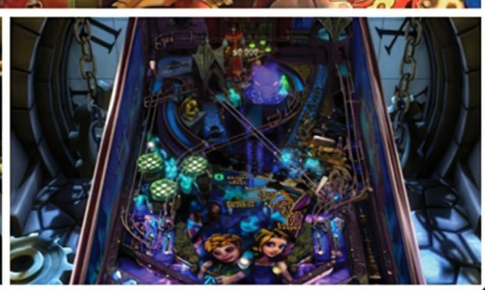
Az eleinte megcsinálhatatlannak tűnő feladatok némi gyakorlással, ha nem is könnyen, de legalább kis mázlival megcsinálhatóvá válnak és egy idő után már csak az lesz kérdéses, hogy mennyire magasra tudsz felkapaszkodni a leaderboardon.

A menüben külön rá tudunk szűrni asztalonként a saját régiónkra, megnézhetjük barátaink eredményeit és elsápadhatunk a világranglista első helyezettjeinek teljesít-ményén. Az elsőrendű fizikával és tetszetős grafikával megáldott Zen Pinballnak időközben kijött egy folytatása is, melyben a legnagyobb Marvel hősökhöz (Vasember, Farkas, Pókember és ömm... Penge?) kapcsolódó változatos és látványos küldetéseket oldhatunk meg ügyesen terelgetett vasgolyónkkal. Választási lehetőség nem lévén, a ZP akkor is erősen ajánlott volna minden flipperrajongónak, ha középszerű alkotásról volna szó, a programok magas minősége viszont tényleg kötelezővé teszi beszerzését a highscore üldözésre hajlamos 3DS tulajok számára.









Nintendo eShop

eszgé



Bár a Nintendo idei marketingstratégiája 2013-at „a Luigi évéként" aposztrofálja, egy másik, lassan feledésbe merült játékhősnek is komoly esélye van arra, hogy ebbe a 365 napos örömünnepbe beleköpjön.

Az ereje mindenképpen megvan hozzá, révén egy brutál nagy gorilláról van szó és most nem átvitt értelmű kétajtós szekrényekről beszélek, hanem a híres és közkedvelt Donkey Kong-ról.

A karrierjét egy 200 zsillió éves játéktermi géppel beindító főemlős évek óta húzódó száműzetése után idén novemberben kap majd egy zseniálisnak kinéző saját Wii U anyagot (Tropical Freeze), a május végi Donkey Kong Country Returns 3D sikerrel ültette át a 2010-es Wii játék idegrohamait három dimenziós formába, ráadásul ugyanebben a hónapban még a kizárólag eShopos megjelenésű új Mario Vs Donkey Kong játékban is osztott főszerepet kapott hősünk. A speciálisan a Nintendo handheld masináira fejlesztett szériáról utoljára három évvel ezelőtt hallottunk a remekül sikerült Mini Land Mayhem! alcímű epizód megjelenése kapcsán, melyről anno szerény személyem is értekezett ezen magazin hasábjain.

Az MLM-ben Donkey koma tradicionálisan gonosz karakterként jelent meg, aki miután pont lecsúszott az új minifigurás témájú vidámpark megnyitóján osztogatott Pauline babákról, inkább elrabolta az igazi csajt (két szó: EPIKUS SZTORI).

Miután DK megkapta a jól megérdemelt maflásait és rendszeresen eljárt csoportterápiára (Rontó Ralph sztájlban), a friss epizódra teljesen új ember... akarom mondani gorilla lett, ezért a sorozat történetében először a szokásos „Vs" titulus helyett immár ***Mario AND Donkey Kong – Minis On the Move*** a cucc címe. Ehhez mérten ezúttal nem tartozik a játék céljai közé a csávó lezúzása, hanem a jó útra tért Kong a drága Pauline-el karöltve immár szervesen részt vesz a Mini Toy Carnival szervezésében a minijáték sátor direktoraként (három szó: MÉG EPIKUSABB SZTORI).

Antagonista és körítés tehát ezúttal nincs, a játékmenetbe ellenben igencsak belenyúltak a Nintendo fejlesztői. A Lemmings szerűen terelgetett figurák helyett ezúttal egy lyukakkal teli akadálypályákon kell célba juttatni a miniket, a dolgunk pedig „mindössze" az, hogy megépítsük számukra az utat a biztonságot jelentő csillaggal ellátott mezőig.

A réseket a képernyő jobb oldalán potyogó, különböző típusú kanyarulatokat tartalmazó blokkokból lehet pótolni és igen, ez eddig tiszta Tetris, holott a valóságban inkább az ősrégi Pipemaniát idézi a dolog, csak itt szolidan szöttyögő szmötyi (mily szép alliteráció, nemde?) helyett a kis felhúzós bábukat kell terelgetni, lehetőleg úgy, hogy a kijárat felé vezető úton felmarkolják az összesen három fajta színben érkező Mario érmék mindegyikét.

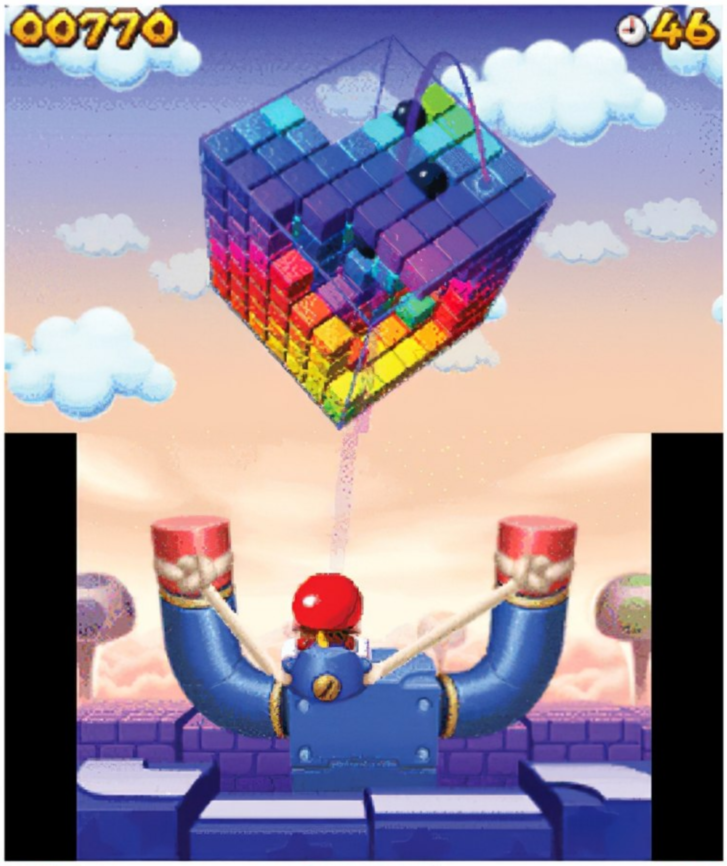
Ez a lelkedet elöntő mérhetetlen büszkeség mellett azért is fontos, mert a segítségükkel lehet megnyitni olyan extrákat, mint a tradicionálisan felesleges nézegethető figurák illetve az egy fokkal hasznosabb minijátékok. Ez utóbbiból összesen négy fajta van és bár egyik sem fog lekötni párszor tíz percnél tovább (okés, a kockabontással akár 20!!! percet is el lehet tölteni egyhuzamban), kellemes kikapcsolódást nyújtanak az útpakolgatásban megfáradt játékosok számára, ráadásul mindegyik attrakcióhoz új szinteket is lehet szerezni szintén a zsetonok perfekt felmarkolásával.

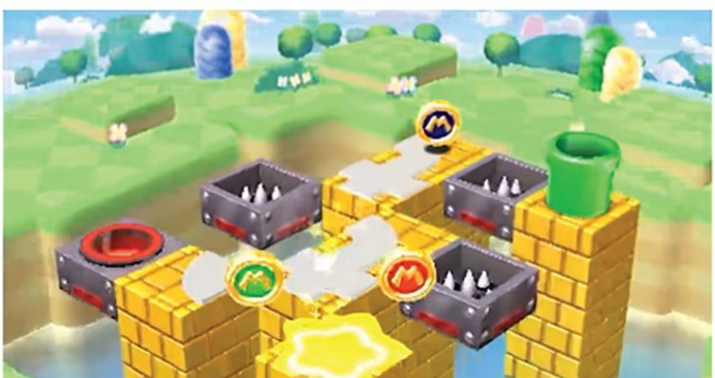
Maga a főjáték is tartogat emellett kellemes meglepetéseket, hiszen az előrehaladással párhuzamosan folyamatosan nyílnak meg új játékmódok, melyek a jól ismert alapformulán csavarnak egyet speciális szabályrendszerükkel, ezzel párhuzamosan pedig a nehézségi görbe is elkezd horizontálisból átmenni vertikálisba.

Az eleinte kellemesen egyszerű feladványok hamarosan a múlt ködébe vesznek, te pedig vért izzadva próbálsz navigálni a fix elemekből felépíthető pályákon, zsonglőrködsz egyszerre több minivel vagy próbálod kétségbeesetten átlátni az utolsó kategóriában megtalálható extra nagy/szövevényes pályákat.

Az összesen 180(!) szint kipörgetését követően ha még mindig maradt benned kitartás, meg lehet próbálkozni akár saját feladványok megszerkesztésével vagy kipróbálni a más játékosok által feltöltött pályákat.

A kb 3500 Ft-os árhoz képest már alapból masszívnak számító tartalom az online porcióval aztán végleg bealázza a dobozos címek javát, így hát nem is lehet kérdéses, hogy a 3DS tulajoknak kötelezően be kell szerezni a Minis On the Move-ot, már csak azért is, mert mint tudjuk 2013 a gorilla éve...

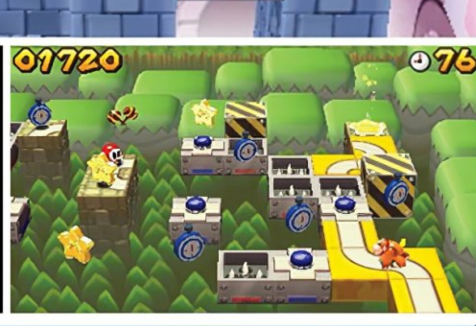












Sziasztok! Itt a nyár, az uborkaszezon, semmi az égvilágon nem jelenik meg. Épp ezért, ilyen szellős hónapban nem nagyon volt szívünk/lehetőségünk korlátolni a témaválasztásotokat, úgyhogy a jó öreg „bármi" lett kitűzve. Jöttek is a levelek, tényleg bármiről, tényleg mindenről, úgyhogy csapjunk is bele. rolmanus

*Számomra meglepő volt, hogy témamegjelölés nélkül, sokkal jobban teljesítettetek levélírás gyanánt; valahogy jobban pörögtek az agytekervények ezúttal. Vagy lehet, hogy csak a nyár van Rátok ilyen áldásos hatással? No, mindegy, valahogy csak túléljük ezt az uborkaszezont is; úgyhogy mindenki induljon meg valamilyen fesztiválra, vízpart mellé, külföldre-belföldre, stb., és barnuljatok le, amennyire csak lehet. Így aztán legközelebbre jöhetnek a nyári hányós/beb*szcsizós/csajozós-pasizós sztorik! :) JediEco*

Jó napot kívánok!
Tekintve, hogy felvetett témaként a „bármi" lett kiáltva az éterbe bele, én ezt hívószóként definiálva menten klaviatúrához is tigrisbukfenceltem, mert ugye mondanivalóm az nem sok van, de titeket szeretlek. ***(Mi is szeretünk téged, a heteroszexualitás szigorú határain belül. r)*** *(Hmm, egyeseknek milyen kevés kell a boldogsághoz?! J.)* Az új oldalatok meglehetősen tetszetős, de látogatottság terén egyelőre nem valami nagy a banzáj (meglátásom szerint sokat lendítene a dolgon, ha a magazin tesztelő-félistenei is felcuppannának olykor a hálóra, hivatásos Jedimesterüktől pölö már jó két éve nem tudtam erő-erősítő órát venni). ***(Mostanában már mi is elkezdtünk felbukkanni. r)*** *(Egyél sok Erő-levest, aztán ha már úgy érzed, hogy kellően tápos lettél, visszatérünk az oktatáshoz! :) J.)* Mondjuk mint az Ibizá szaund Békéscsabán, ami a tavalyi tumultust tarkón taposva kongott az ürességtől. Ennek ellenére minden haveromnak összehoztam valami random barátnőt – magamnak csak egy pofont, hát ez szívás. *(Öltözz ByeAlex-nek, az mostanság bejön a csajoknak! J.)* Másnap pár huligánnyal grilleztünk, ahol is szakszerűen megállapítottam, hogy az 1200 Ft-os Gines üvegbe vízkőoldót töltenek. Szagra legalábbis ugyanaz volt. Meg ízre is. Na de nem lényeg, Konzol! A magazin 31. számának megjelenésének napján vagyunk, és jelen pillanatban szilárd meggyőződésem, hogy a Microsoft nem konzolt, hanem páraelszívót szeretne kiadni, csak a többség nem érti meg a törekvéseiket. ***(Igazából ilyen kommunikációs rémálom után nem csoda, hogy senki nem érti őket. r)*** *(Én még nem írom le őket. Az Xbox Two szerintem tarolni fog! :D J.)* Na de megyek, nézek inkább Dragon Ball-t. Apropó, nem igazán értem, miért különcködik az anime a filmektől, zenéktől, sötöbétől. Engem nem zavar, de picit fura, hogy 2 oldalt kap, míg a fentebb említettek el vannak intézve félen. Szerintem simán megférne a Művelődj…-ben. ***(Azért nem feltétlen jó ötlet egybemosni a kettőt, mert nem mindenkinek veszi be a gyomra az animét, és ha a filmek helyéből vennénk el az anime javára, annak ők sem örülnének. r)*** *(Jól szóltál tanult kollegám! J.)* A Fűrész meg hulladék, tény. Aki keményebb horrort akar nézni, az nézzen Szerb filmet, annak legalább mondanivalója is van, mondjuk jónak nem jó… Na de mivel nem volt túl sok értékelhető gondolatom, inkább lépek tanulni, mert 1,2-es matek, ill. 1,4-es német átlag így június elején nem túl biztató. Na sziasztok! ***(És én még azt hittem, én voltam rossz tanuló. r)*** *(Látod, ez a hatása a vízkőoldó-ivásnak! :) J.)*

DaniS(oul)

[egy elvakult citromail fan] *(Fóóój, bazme'! :) J.)*

Üdv!
A Konzoltáció keretein belül szeretnék kifejteni egy sajátos véleményt a Dishonored-ről (mert miért ne?), ugyanis sokak számára közel sem egyértelmű, hogy mennyire eredeti, milyen műfajba tartozik igazán, stb. A Konzoltációt meg mindenki elolvassa, nem úgy, mint a blogomat (mert nincs), és így Ti is kifejthetitek a véleményeteket (hátha hülyeséget írtam). ***(Egész biztos, a Dishonored-el ugyan még nem játszottam, de azért majd jól leoltom a véleményed. r)*** *(Olyan rendi gyerek vagy te Roli, hogy csak csuda! J.)*
Előre bocsátom: sokat fogom a levélben Warren Spector designer nevét emlegetni, hisz annak ellenére, hogy konkrétan a Dishonored fejlesztésében nem vett részt, a játék végső formájának elnyerésében sokat számított. *(Noted! J.)*
Warren Spector amúgy konkrétan az a személy, aki a lehető legnagyobb nonlinearitásra, magas interakcióra, teljes univerzumok létrehozására törekszik a játékaiban (nem meglepő, hogy ő volt az a személy, aki nyíltan kijelentette, hogy „A Heavy Rain olyan játék, amelynek soha sem kellett volna létrejönnie."), többek között neki köszönhetjük a System Shock-ot is. A SS széria már a 90-es években olyan elemeket ültetett az FPS műfajába, mint a karakterfejlesztés, a sztoriorientáltság, vagy a már említett magasfokú interakció a játék világával. Szintén 90-es években elindult széria a Thief (amelynek negyedik részétől semmi „thiefeset" nem várok, tekintve, hogy a szintén Square Enix által készült Deus Ex: Human Revolution se tartalmaz sok „Deus Exet"), amivel pedig W.S. a gépiesített viktoriánus érába helyezte a lopakodós játékmenetet. Ezek együtt már megalapozták az immerse sim műfaját (most ne az műtőszimulátokra, meg a Simsekre gondoljatok), de 2000-ben megjelent a Warren Spector által cirka 3 évig fejlesztett Deus Ex (ami személyes kedvencem is), amelyben talán minden tudását belesűrítette. Ennél a játéknál (pontosabban annak fejlesztésében) viszont fontos szerepet játszott Harvey Smith is, aki viszont a Dishonored-nél is programozott.
Itt már egyértelmű, hogy a lopakodás miért olyan, mint a Thiefben/Deus Exben, honnan vette az ihletet ahhoz, hogy gyilkolászás nélkül is végig tudjuk játszani a stuffot, miért vannak varázslatok benne (gondolom a Deus Ex augmentációinak alternatívái), mitől lett nyitott a pályadizájn, miért van karakterfejlesztés, ésatöbbi- ésatöbbi. *(És hol van a vélemény a Dishonored-ről, amit ígértél??? J.)*
Zárógondolat? A Dishonored javarészt Warren Spector munkásságából szemezget (csak azért javarészt, mert van némi Assassins Creed és Bioshock is), így egyértelmű, hogy jó játéknak kellett születnie, de eredetinek a legkisebb mértékig sem nevezhető.
Csak sajnos sok a buta, tapasztalatlan ember, aki minden olyan FPS-t eredetinek nevez, ami eltér a tucatlövöldéktől. *(Valóban „sajátos" vélemény, de inkább nevezzük kicsit sarkalatosnak. Kissé ingatag érvelés volt mindez, szívesen olvastam volna még, hogy miért érzel így a Dishonored kapcsán. Szerintem bődületesen stílusos játék. J.)*
A magazin tetszik (bár szerintem az én borítópályázatom mérföldekkel jobb lett, mint az, amely nyertes lett, de nyilván a vesztesnek mindig savanyú a szőlő), ezzel nincs gond, bár ha belegondolok, soha nem is volt. ***(Köszönjük, nyomjuk tovább ezerrel. Borító ügyben én nem tudok igazságot tenni, mert a te munkádat nem láttam. r)*** *(Sajnos én sem láttam a pályázatokat, így erről én sem tudok érdemben nyilatkozni. Gondolom nem Dishonored volt rajta... :) J.)*

Üdv: Atis

Sziasztok!
Unhearted vagy Unearthed? A cím nagyon ismerős... Ha dobozos formában megjelent volna, a konzoljátékboltok polcairól többen a kosarukba rakták volna a kedvező ára miatt, meg persze azért, mert Uncharted-nek nézték. Persze nem a játékosok, hanem azok a szülők, akik a gamer gyermekeiket szeretnék meglepni ballagásra egy kalandos jó nevű játékkal... ***(Imádom a féltájékozott szülői vásárlókat. Emlékszem, amikor én kértem még kisebb koromban PlayStation-t Karácsonyra, kurzusokat tartottam édesapáméknak, mire megtanulták, hogy az NEM NINTENDÓ! r)*** *(Ezen én is átestem, de pölö fordítva is kellett már egyértelműsítenem a SNES, Gamecube, Wii szavak után, hogy ez mind NINTENDÓ! :) J.)*
A játékkal való találkozásom a Playstation Store-on történt...nem hittem a szememnek, megjelent az első klónja a kedvenc játékomnak! Milyen lehet? A kíváncsiság furdalt, videókat, végigjátszásokat kerestem róla a neten. Gameplay videót nem, csak egy trailert találtam. WTF? Ez mi? Látszott, hogy egy gyengébb grafikájú játék, Tomb Raiderre és Indiana Jones-ra hajazó kalandot kínál. „Ezt nem hagyhatom ki, bármilyen legyen!" - gondoltam, és befizettem rá a store-on... Egy bő óra leforgása alatt a kiadott első epizód összes trófeáját megszereztem, és örültem... Örültem, hogy vége... Ugyanis amit a Semaphore készített, az minden, csak nem játék és nem élmény. *(Ezen a ponton már nem bírtam ki és rágugliztam. Nem jártam sikerrel, viszont a Metacritic segített. /Unearthed: Trail of Ibn Battuta a teljes címe./ Gyóóó, gecc, gyerekek!!! Ekkora fadapos, láma koppintást még nem láttam! A karakteranimációk szinte viccbeillőek! :) J.)* Kíváncsi lennék, hogy olyan ember, aki sose játszott semmiféle videojátékkal, hogyan vélekedne róla? Nekem a „játék" közben az 1997-es Tomb Raider élmények jöttek elő. ***(Vizualitás terén? :) r)*** *(Egyébként nem jársz messze a valóságtól Roli! J.)* Amikor egy sírkamrában legördülő kövek között kellett szaladgálnom és lengő bárdok között átosonni, hirtelen megcsillant a szívemben a remény, hogy „na, ez kezd beindulni!". Örömöm nem sokáig tartott, az egész játékban ugyanis csak egyszer van gördülő

kő, lengő bárd, fáklyával a kézben a sötétben peremen sétálás, és csak egyetlenegyszer (!!!) lehet felkapaszkodni egy oszlop bordázatán (a'la TR), többé sosem. Megjelenik egy távirányítós autó is egy pálya erejéig, ott kb 30 métert kell irányítani, aztán ennyi. Emlékszem, a feladványok egész sora, platformer részek variációja, élmények tárháza, kincsek felfedésének élménye övezte a játékot, a JÁTÉKot, de nem ezt...
Azt hittem, kaptunk egy ps1, ps2 szintű játékot, hasonlót mint az Indiana Jones „B" kategoriájú játékok, de kiábrándultam teljesen, mindenből egy kicsi volt, de az is a leggyengébb amit valaha láttam... *(Én csak a Story Trailert néztem végig, de az is elég volt. Saccolásra 1 pontos játéknak tűnik! J.)*
Van tps lövöldözős rész is a játékban, de jobb nem írni róla, annyira gyenge.
Biztosan emlékeztek az UC3-ban a piacos jelenetre, amikor a kis Nathan-nel sétálunk. Nos, itt is van egy fejezet, ahol kb 300 métert kell sétálnunk egy bazársoron egy hölgy és egy öreg társaságában.
Érdekességképpen egy alak egy deszkát szögelget a falra a végtelenségig, meg egy-egy macska is pihen, de más nincs, a kereskedők feleslegesen várják a vevőiket, láthatóan rajtunk kívül senki nincs az utcákon, mi sem a helyi kenyérlángosért jöttünk a piacra, de se futni nem lehet, se mást tenni, csak a csipőficamos hősünnkel sétálgatni, és a kihalt utcák szegleteiben egy-egy csillogó kincset megtalálni. (nem a víz a legnagyobb kincs?) Erről szól ez a fejezet. ***(Azért nem jár acsi, hogy az első fejezet után törlöd a játékot immediately??? :D J.)***
...amiből összesen 7 van az első epizódban. Ha mindet megtalálod, trófeát kapsz jutalmadul. Aztán a semmiből feltűnik egy „ellenség" is, akinek a nyomába kell eredni, és kb 200 méter után el is fogod kapni, egy kis béna verekedős rész követi, melyben volt szerencsém tapasztalni, hogy ellenfelem váratlanul egy bug miatt semmivé vált, újra kellett indítani a checkpointtól.
A játékban még autós üldözős részt is kapunk, rendőrautók elől kell menekülni a kihalt kisvárosban, más kocsi szinte nincs is az utakon, csak mi, és vagy 6-8 rendőrautó, de azok mindenütt... Ha sikerül lassan ellavírozni, és elhalkul a szirénájuk, a játékot teljesítettük is... Összességében arra jó a cucc, hogy jót nevess a hibáin, de a folytatásból már biztosan nem fogsz kérni, mert ebben minden benne van, amiből érdemes kimaradni... ***(Elég szörnyen hangzik, ha kijön dobozos kiadásban, meglepem vele JediEco barátomat Karácsonyra. r)*** *(Lécci, kettőt kérnék! Már csak azért, mert egyet hozzád vágni izomból, nem lenne eléggé kifejező! :) J.)*

üdv, KovZsi

Kedves Konzol Magazin!
Hosszabb gondolkodás után én is tollat ragadtam, mert arra a megállapításra jutottam, hogy egy nem kevésbé érdektelen témát hozhatnék fel rövid konzoltációs rovatotokba. ***(Maximálisan sikerült felkelteni az érdeklődésem. r)*** *(Lássuk-lássuk! J.)* Utálom kimondani, mert nem a valóságot takarja a fogalom de nincs rá más szó: játék függő voltam. Azért nem jó rá ez a szó, mert effektíven a játék nem fogja azt súgni a füledbe, hogy gyere és játssz velem nap hosszat. Te hozod meg ezt a döntést ráadásul úgy, hogy ezt észre se fogod venni. Érdekes tapasztalni mindezt saját magadon, az idő elteltével arra lettem figyelmes, hogy egyre könnyebben mondok le a korábban rettentően kedvelt tevékenységeimről. Gondolok ez alatt meccs nézésre,olvasásra, bulizásra és bizony az edzéseket is kezdtem előszeretettel elhanyagolni. Nem beszélve arról , hogy a közvetlen környezetemben lévőkkel is feszült lett a viszonyom. A tanulmányi eredményem ugyan nem romlott, mert szerencsémre nem vagyok nehéz felfogású, de abban biztos vagyok az aktuális játékvilágból mindig napra készebb voltam mint az anyagból. Nem kellett nagyobb segítség, de kisebb ráhatás után realizáltam a helyzetemet és cselekedtem. Rá jöttem , hogy a játékok vonzereje abban rejlik ,hogy egy számunkra ideális és könnyen emészthető világot teremt . Plusz amit rettentően jól eltalálnak manapság az a nehézség, ugyanis nincsenek leküzdhetetlen akadályok. A játék tervezői kínosan figyelnek arra. hogy a képességeink teljes összhangban legyenek az aktuális feladatainkkal , céljainkkal. Ha ténykedünk annak helyességét/súlyát azonnal tudtunkra adja a gép, ezt trófeák, jutalmak esetleg megvonások formájában fogjuk érzékelni. Rövid, világos, érthető célokat,feladatokat fognak nekünk kreálni a nagy játékgyártók. Az egészben az a legszomorúbb ,hogy a gyerekek is belekerülnek ebbe a célközönségbe. Látszat óvintézkedésekkel próbálják ezeket a korral járó problémákat orvosolni. Például a PS3 nem játssza le a lemezt ha úgy van beállítva, de persze a gyerekeknek valljuk be ez már rég nem akadály. Voilá kész is az agymosás. Lehet is menni a kijelölt szakorvoshoz(ami ugye nagy valószínűséggel nincs is).
A sikerélmény, ez a kulcs mondat. Ismerjük be elég kevés siker éri az embert a hétköznapjaiban. A program viszont ha csak rövid időre is kiragad téged a szürke hétköznapokból és abban a korban annak a bőrébe bújhatsz akiébe csak akarsz. Hős lehetsz ,sztár sportoló ,titkos ügynök ,bérgyilkos és még meddig sorolhatnánk ,felemelő érzés ugye? Igen tudom! Nem akarom azt mondani ,hogy nem akarom senkinek itt azt észt osztani,mert mindenki láthatja hogy épp azt teszem. Én nem azt mondom hogy vágjátok el a vezetékeket, nekem is ott van a PS3-mam a régi helyén mindennap látom egy különbséggel ,hogy már nem hoz akkora lázba mint rég. Ugyanúgy játszom az aktuális címekkel én is, de közben elkezdtem egy teljesen új életmódot folytatni. Keményen oda kell tegye magát az ember mind fizikai és mentális értelemben,de higgyétek el jönni fogsiker. Az a győzelem amit két kezemmel mértem,ezerszer jobb volt mint a világ összes virtuális trófeája. ***(Na ez egy normális levél, hihetetlen. Persze, van abban valami, amit mondasz, a videojátékoknak is van manipulációs hatása, mint minden tömegterméknek. Oda kell figyelni vele, és felelősséggel élvezni, akkor nem lesz baj. A túlzott óvatoskodás oldalára sem szabad átbillenni, de azt hiszem addig nincs semmi gond, amíg csak hobbiról beszélünk, még ha elhivatottan űzi is az ember. r)*** *(Valóban, ez egy nagyon jó levél volt, köszönjük Babi néni! Jól látod, hogy sikertelenség-sikerélmény mezsgyéjén (is) lehet keresni a kvázi „függőség" okait - pl. szociális interakciók hiánya, kontra online haverok, vagy az a „menekülés", amit a levélben olvashatunk -, de amíg tudja az ember, hogy a valóéletben is majdhogynem megkaphatja mindezt, addig nincs gond. Viszont néha kilépni a bőrünkből, hogy mondjuk szuperhősök legyünk, vagy, például hogy, heroikus küzdelmet vívhassunk a gonosz ellen, azért nem olyan rossz dolog; csak a realitásérzékünk ne vesszen el. J.)*

Üdv: Babi néni

Sziasztok,
Eltelt egy kis idő a legutolsó levelem óta és volt történés rendesen. Ja és köszi a potya nyereményt, nem volt rossz. Témát nem nagyon adtatok meg, ezért most egy nagyon vegyes irомány következik. ***(Azt szeretjük. r)*** *(„Gyere őrült, gyere őrült, szükségem van rád..." :) J.)*
Lezajlott az E3, a konklúziót mindenki levonta magának. Nagyon úgy fest, hogy a PS4 hatalmas előnnyel fog indulni, mert olcsóbb, erősebb, nincs ránkerőszakolva az Eye (lásd: Kinect ügyek) és nem kell 24 óránként bejelentkeznünk. ***(Persze, mint kiderült, utóbbi X-en sem, de egyelőre még így is érezhető a PS előnye. r)*** Az exkluzívok ennek ellenére mindhárom platformon nagyon jók lesznek. Azonban a kiotóiak álomvilágban élnek. Nem volt nekik konferenciájuk, ezt tudtuk előre, de az E3-as Direct kritikán aluli volt. Van egy viszonylag korrekt gépük, de kábé semmi komolyabb cím nincs láthatáron a Bayonetta 2-n és az Ubisoftos játékokon kívül, third-party támogatás konvergál a nullához. Azt láthatjuk, hogy a Nintendo kezdi feladni az asztali piacát és teljes mértékben a 3DS-re akarnak támaszkodni. ***(Hát igaz, ami igaz, a Nintendonak valóban fel kéne kötni a gatyát, gyakorlatilag sorra hagyják a gépet magára a kiadók, és úgy tűnik, ez őket egyáltalán nem izgatja. Nem lenne jó egy újabb Gamecube-ot búcsúztatni pár év múlva, de a jelenlegi helyzet nagyon arra hajaz. r)*** *(A Nintendót még nagyon ne írjátok le!!! Lesznek még itt nagy dolgok... ;) J.)*
Ez szerintem kevés lesz a Vita ellenében, mert az szépen lassan be fogja hozni magát. Mondjuk Japánban sok esélye nem lesz, mert nincs rá Monster Hunter, de a 4. rész Wii U-ra sem jön - kár.
A magazin továbbra is nagyon jó, a 31. szám olyan szinten lett összeszedve, hogy az már brutális. Tartalom dögivel, kibeszélő király, anime rovat szintén, van dögivel Nintendo-s teszt (végre!) és eShopos tartalmakat is teszteltetek - mondjuk egy kis dorgálás kijár, hogy négyből négy 3DS-es, mert van pár jóság Wii U-ra is. ***(Hát épp az előbb beszéltük, hogy nincs! :) r)***
Egy kis ötlet a magazinhoz: lehetne egy kétoldalas cikk a külföldről való játékbeszerzésnek. Elkergethetnétek a tévhiteket, hasznos tanácsokat adhatnátok (tuti lelőhelyek pl.), mert sok dolgot olcsóbban vagy csak külföldről (mint japán nyelvű játékok) lehet beszerezni. ***(Elküldjük az ötletet a felsőbb vezetőségnek. Vagyis nem, mert olvassák úgyis. r)*** Addig is két fesztivál meg balatoni kiruccanás között tartsátok hűvös helyen

a konzolokat, mert nem szeretik a meleget és úgy fogtok járni, mint én. (Mert mit csináltál velük? Grilleztél rajtuk? :) J.)

CrazyHussar

Kedves Konzol Magazin

A levelemet egy őszinte vallomással kell hogy kezdjem, ugyanis eléggé besz*rtam mikor kimaradt a májusi számotok. Hirtelen nem tudtam hogy mitévő legyek és hogy hová tűnt az olvasnivalóm, de aztán megkönnyebbülve láttam végre hogy a konzolonline.hu új lapszámot ígér. ***(Ha rendszeresen követed a Konzol Online-t, többet nem fogsz beszarni. Legalábbis miattunk nem! :) r)*** *(Épp most folytatunk szponzorációs tárgyalásokat a Crepto-val, hogy máskor se legyenek ilyen jellegű problémáid! :) J.)*
Na szóval térjünk át a játékokra, így az E3 után már szélesebb a látókörünk az új generációs konzolokkal kapcsolatban. Először is ugyebár megmutatták végre hogy hogyan is fog kinézni a PS4, és azt kell hogy mondjam hogy a Sony sem nagyon erőltette meg a dizájnereit. Lehet hogy ezért a kijelentésért egy életre lecsuknak de szerintem nem kifejezettem csúnya az Xbox One mégis mindenki leoltotta a kis VHS lejátszót... Kérdem én a Sony-s melegszendvics sütő jobban néz ki? ***(Elmondom, nekem miért tetszik: nagyon emlékeztet a PlayStation 2-re. És ebben az iparban nekem onnan vannak a legszebb emlékeim. r)*** *(Én lesz*rom, hogy néz ki, csak jó játékok legyenek reájuk! J.)* Na de erről ennyit majd megszokjuk. A játékfelhozatalban viszont pozitívan csalódtam a Microsoft konferencián, oké megint vannak casual marhaságok (amit még mindig baromi sokan megvesznek), de végre kapunk pár új exclusive címet. A Sony konferencia egyáltalán nem hagyott bennem mély nyomot (igaz a Microsoft-é sem annyira), de azzal viszont hogy a PS4 nem igényli a folyamatos internetkapcsolatot és támogatja a használt játékokat, még meggyűlhet a baja a MS-nak. ***(Nálam a Kingdom Hearts III-nál vettek meg. Sírtam, mint egy ovis hülyegyerek. Nem kihasználni a feldobott labdát, Jedi! :) r)*** *(Najó, ez egyszer megkegyelmezek, te ovis hülyegyerek... :) J.)* Az viszont kifejezetten kiverte nálam a biztosítékot hogy a Kinect folyamatosan figyelni fog, az én nappalimat ne szuggerálja már egy kamera folyamatosan. Teljesen paranoiás lennék tőle (kellet nektek összeesküvés elméletekről cikkeket írni :D). ***(Engem mondjuk kifejezetten nem botránkoztat meg a Kinect állandó bekapcsoltsága, engem a jelenléte abszolúte nem érdekel, nem motivál. Épp ezért nem akarok 100 euróval többet kiadni rá, ha soha nem használnám. r)*** *(Senkinek nem jutott még az eszébe, hogy letakarod egy ronggyal oszt' kész is a megoldás?! J.)* Köszönöm a figyelmet a lap még mindig hozza a kívánt színvonalat dizájnban, tartalomban, és minőségben.
Ui: Egyébként személy szerint marhára irigyelem a munkátokat :D ***(Szeressük is csinálni. r)*** *(Én csak a Konzoltáció gyártástól kapok idegösszeroppanást, hogy egy ilyen hülye ovisgyerekkel vagyok összezárva! :D J.)*

Balázs

Hola,¿cómo está

Még anno 2009-ben (már 4 éve?) volt szerencsém kint lenni személyesen a pont abban az évben megújuló E3-on, és igencsak gigantikus élmény volt. ***(Na most én irigykedem. r)*** *(Legközelebb még több ilyesmit írjál, hátha Roli idegszanatóriumba kerül. :) J.)*
Így az óta mindegyiket nyomon követem, ahogy a mostanit is. Egyértelmű, hogy idén a két konzolos front volt, ami a legnagyobb érdeklődést keltette, és azt kell, hogy mondjam, hogy a Sony bizony jobb érveket tudott felmutatni aktuális dobozkája iránt, mint a Microsoft (mondom ezt xbox360 tulajként). Hál istennek a kiadók sem szorultak háttérbe, sőt, és éppen ezért rengeteg jó és izgalmas új címmel fogunk gazdagodni, nem pedig a rókabőr-effektus lesz erőltetve.
(Én is örültem, és a két nextgen konzolnak, és a rengeteg érkező új IP-nak köszönhetően az elmúlt 4 év legjobb E3-a volt, ez nem is kérdés. r)
És hogy ne legyünk annyira komolyak: kedves tudosítók... értem én, hogy sok volt az újdonság idén (szerencsére), de máskor a sok lenge hölgyről is kérünk minél több képet, hiszen Ők is elengedhetetlen részei az E3-nak :) ***(Nincs E3 csö... cosplay nélkül. r)*** (Az idei E3 még e tekintetben is alulteljesített... napokig szomorú is voltam. J.)
Legyetek jók, a megjelenés napján rátok vetem magam (szuper exkluzívak voltatok előző hónapban, de most tessék időben megjelenni :P)

,adiós, hyper

Hi KonzolTeam..és JediEco-ék! :D

Kezdeném azzal, hogy már régóta szerettem volna nektek írni, de mindig közbejött valami - nem jutottam géphez, nem voltam otthon, stb. *(Nem kellenek a kamu kifogások! ;) J.)*
De most végre tudok írni a Konzoltációba! ***(És ennek örülünk is! r)*** Juppiéé, megjött a megváltás,Gazsi indítzsad a bulité.! :))
Elnézést de ezt már vagy 5-ször átgondoltam és jó ötletnek tűnt berakni...Utólag visszaolvasva,talán mégsem... ***(Eddig tartott az öröm! r)*** *(Most mér' rontod el máris a kedvét a Kedves Levélírónak, Roli? Várjuk kicsit, hátha belendül még! J.)* Nem volt olyan sok konzolom, elsőnek kezdtem a sort a keresztapámtól kapott Dreamcast-tel, amit mi csak SEGA-nak hívunk a mai napig - ugyanis még megvan -, hiszen szinte csak olyan márkájú játékok vannak rá! ***(Hát többnyire sajnos igen, meg is döglött szegény. r)*** Aztán jött az újabb (pixel)Mérföldkő, megkaptam a jó öreg PS2-est, és hozzá jó sok kiváló minőségű játékot! Sokáig ez volt nekem a csúcsok csúcsa, a konzolok konzola. Egészen 2009. December 24.-ig, amikor is egyik ismerősömnél megpillantottam a konzolok Chuck Norris-át, mégpedig a mostani konzolgeneráció egyik legjobb játékával együtt.
Rá majdnem 9 hónapra, nehezen összekuporgatott zsebpénzemből megvettem a szerelmemet, egy winchester nélküli Xbox 360-at, a Fable 2, GoTYE-nel összepárosítva. Egyetlen 1000 Ft.-os hiányzott az Assassin's Creed 2-höz...De sebaj,jó volt a Fable is végigvittem párszor azt is!Jelenleg a fifa 13-mat nyüstölöm,és hébe-hóba GTA-zgatok egyet... Ja! Meg az általatok kihírdetett nyereményjátokon megnyert Fora Horizont is tolom elég szépen!
Hogy az új generációs gépekről, meg az E3-ról mi a véleményem?Érdekes...az új gépek rögtön kiadás utáni megvásárlását szerintem a 150000 FT+-os ár miatt kapásból el is felejthetem,(plusz szerintem az is közre játszik a dologban,hogy akár ciki akár nem, nincs se 3D-s,se HD-s,de még LCD- tv-m se....). ***(Hát igen, mivel az új gépeken már AV bemenet sincs, valóban nem lenne sokkal több, mint drága porfogó. r)*** De ez se gáz mert a jó öreg PS2,és az Xbox 360 még jó ideig élni fog,ha kicsit háttérben is de élni fog mint a Magdi Anyus,meg a Tupak! :D *(2Pac RULEZ!!! J.)* Amúgy az Xbox One, és a PS4 is eléggé jó lesz nekem mindettő tetszik! Nos... E3....Voltak rajta olyan ,dolgok' amik kifejezetten tetszettek,mint például a Dead Rising 3, Infamous: Second Son, Fifa 14, Saint's Row 4,Rayman Legends,és még sok más, de ugyanúgy voltak amik nem! Példának okáért (<--hogy ne legyen szóismétlés :P) a CoD:Ghosts-tól nem is vártam,várok semmit! ***(Mondjuk én CoD-tól soha nem is vártam, nem az én asztalom. r)*** *(Ahogy más sem, kedves Roland! :) J.)* Az egyik legjobb haverom meg az egész következő generációtól nem vár semmit (idézem szavait "Hülyeség! Már mindent csak a pénzért csinálnak! Baromság!") Ugye mondanom sem kell, Warez-ol a gyerek,és sajnálja a pénzt a játékokra! Minden egyes alkalommal,mikor találkozunk megkérdi hogy mértem „csipeltetem ki a gépet"?És ekkor mindig el kell magyarázni neki,hogy mért nem jó! ***(Nem ítélem én el azokat az embereket, akik warezolnak, mert nem mindenki engedheti meg magának, hogy megvegye a játékokat, és bár otromba dolog, mindenkinek saját ügye. Az viszont nagyon fel tud háborítani, ha valaki szinte hülyének nézi a másikat, amiért az pénzt ad a játékért, és nem „csippelteti ki" a gépet. r)*** *(Én asszondom', hogy mindenki a saját f*szához veregesse a csalánt, és törődjön a saját dolgával! J.)* Na de mindegy is ő ugy én igy! Igen direkt írtam rövid"u"-val és rövid"i"-vel, mert hadd legyen az ékeztek-nek is kis nyári szünetük! :D *(Veronina csókoltat ezúton is! J.)* Amiknek most nagyon örünék az egy erős HD TV lenne, hozzá egy éves aranytagsággal, meg 250 GB-tal az Xbox-hoz! Ja és a GTA 5, Deadpool,Fifa 14 trió hozzájuk (ha a Konzol magazin stábján belül valamelyik tag,vagy az olvasók közül valaki felajánlaná ezek valameikét vagy ezek közül mindent,kérjük nyomja meg az egyes gombot,vagy küldje el a 2277 Kombináltfogómértnemkombinált? címre! Köszönjük! :D) *(B*szki, a kettest nyomtam véletlenül, utána meg „Kombinétfogómiértnemkombiné?"-t írtam. Bocsi, hogy csak ezen múlott! :) J.)*
Apropó Deadpool! Beteg a csávó,és a játékot is nagyon várom!Remélem nem kell akkorát csalódnom benne,mint az Army of Two:The Devils Cartel-ben!De majd meglátjuk...addig is Deadpool-Bang-Babes-Mahem*dubstep-dubstep-dubstep-suuupdep*:D ***(Hatalmas az a trailer. Ahogy hallom, van panasz a játékra, de, hogy dedpúlos, az biztos! r)*** *(A tesztben kifejtettem mindent ezzel kapcsolatban! :) J.)* Szóljatok ha fárasztalak,mert akkor felülök a csillámf*szpáwámra és el üget-repülök!:D a GTA 5-ről pedig a „TV-s-memóriahiányos-netnélküli"probléma miatt szintén lemaradok a kezdésnél... ugyhogy egy ideig még maradnak Niko, Luiz, vagy

éppen JohnnyBoy kalandjai! Búcsúképp el mesélek egy történetet! Múltkor az egyik BKV-s járműre felszállva épp egy hajlék nélküli hajléktalannal ***(Azt hiszem ez a hajléktalanok lényege. r)*** *(LOL! J.)* szemben foglaltam helyet!Ez még oké!De az már nem hogy kb 5 perc út után halál lazán előkapta a zsebéből a Nintendo 3DS-ét és nekilátott Mario-zni... Mi a tanulság ebből? Star Wars-osan:aki messziről jött,annak kifogyott a benzine... *(Ilyet te hol hallottál az SW-ben? J.)* Simán: ne hagyjuk benn a spájzban a befőttet sokáig! Remélem tetszett,és nem akasztott ki benneteket, így van esélye bekerülni! :)) Köszönöm a megértéseket, ha traumát okoztam valakinek a szerkesztőségen belül akkor őszinte részvétem! ***(Nem volt ez rossz. Ráadásul Jedivel mi már megedződtünk, olyan levelek jöttek már, hogy csoda, hogy nem a felvágott ereinkből szivárgó vérömlenybe áztatott tollal válaszolunk a levelekre. r)*** *(Asszem' én most kiugrom egy cigire az ötödikről... J.)* Hala Madrid, Forza Milan és Viva Konzol! Az újság a legjobb! Az írók közül Krisz, Jedi, HPeti, és rolmanus a kedvencem, bár szerintem (bocsáss meg rolmi!) Krisz jobb volt míg a Konzoltációban írt,mint most...:// ***(Ki tette be ezt a levelet? Te voltál, Krisz? r)*** *(Na, itt volt a bukó! Valld be, hogy Te írtad ezt a levelet álnéven, Krisz!!! És azért is teszek ide még egy smájlit is, mert tudom, hogy szereted. :) J.)* Na mind1! Ha tetszett írok még,ha nem akkor is! Olá Amigos! :))

Üdv.: Bacsó „Nagy M" Márk ;)

Helló Mindenki!

Megvolt az E3, keserű szájízt hagyva maga után! ***(Pedig szerintem ennél jobb E3 tényleg rég volt. r)*** *(De ahogy írod te is: volt már ennél jobb is! J.)* Lesz új X-box, amin lehet tévézni, meg filmet nézni, meg internetezni, meg TV nézés közben internetezni, meg fordítva, meg lehet, hogy még játszani is, de ez nem biztos! Szóval mindent tud, amit egy játékkonzolnak tudnia kell! A Kinect meg csak figyel és figyel és figyel, ahogy játsz.., izé TV-t nézel! ***(Ahogy egyik ismerősöm írta egy közösségi portálon: „Ekszboksz, vaccs Dunatévé!" r)*** *(„Ekszbaksz, kill rolmanus!" J.)* Lesznek rá exkluzív játékok is, majd egyszer, talán, de ne legyünk telhetetlenek, hiszen tudsz rajta TV-t nézni, hát mit akarnak az emberek még egy játékkonzoltól? Lehet, hogy játszani??? Na mindegy nem fanyalgok tovább, illetve még annyit, hogy a Microsoft élete legnagyobb baklövését követte el az idei E3-on! ***(Inkább előtte, az E3-on nem muzsikáltak rosszul. Persze a Sony oda ütött, ahol fáj, ez tény. r)*** Igaz abból a sok születlenségből már visszamondták a használt játék korlátozást, meg az állandó internet kapcsolatot! A végén már tisztára olyan volt az új X-box, mint egy háziállat, naponta legalább egyszer nézz rá, beszélj hozzá, mutogass neki, még jó hogy enni nem kellett neki adni! A SONY szerintem ezerszer verte a redmondiakat! A játékfelhozatal nem volt rossz, de valahogy engem se az X-box, se a PS4 nem igazán győzött meg, hogy miért is rohanjak első nap megvenni a konzoljukat! A Microsoft okozta sokkból, némiképp magamhoz térített a SONY showja, a rá érkező exkluzív játékok nekem jobban bejöttek, valahogy egészben, egyben volt a bemutatójuk, mondom ezt úgy, hogy X-boxos vagyok (voltam?), de be kell látnom, hogy Sony vs. Microsoft, 1:0. Én nagyon remélem, hogy a redmondiak magukhoz térnek, kidobják azt a sok marketing süketelőt a kinectükkel együtt és végre elkezdenek valami normálist is letenni az asztalra, meg nem utolsó sorban játékokkal foglalkozni, mert ez így nagy bukta lesz! ***(Hát Don Mattrick már elment. Tökmagától. Teljesen. Senki nem is kérte. Senki. Véletlenül sem. r)*** *(Ő egy hős! :) J.)* Reménykedve tekintek a jövőbe, mert egy X-boxos mégiscsak maradjon X-boxos, ne vegyen holmi PS4-et, bár szerintem az lesz belőle, de akkor min fogok TV-t nézni, internetezni, filmet nézni, meg min keresztül fognak lehallgatni, meg figyelni, ahogy pizsamában, kezemben a kontrollerrel rohangálok fel s alá? Ez itt a NAGY kérdés! Zárom soraimat! Az újság még mindig király! Bőven veri a konkurens lapokat, csak így tovább! Kitartást a további munkátokhoz, mert olvasni jó, főleg a Konzol Magazint! ***(Köszönjük! r)*** *(Köszi, Tibi! J.)*

Üdvözlettel: Farkas Tibi!

Szegasztok!

Az idei E3 nem volt rossz, viszont a Sony és főleg a Microsoft nagyon égett. A Sony azért, mert szép és jó, hogy ápolja az elődeit (PS3 és PS VITA), hiszen ha nem tenné akkor pl a The Last Of Us sem lenne... viszont a baj az, hogy itt a PS4, amire kénének a játékok, s ha azt hiszi, hogy pár újítással (pl mini tapi felület a kontrolleren és jobb analóg karok) háborút nyernek, akkor jobb ha végre rájönnének, hogy háborút „katonákkal"? jelen esetben exkluzív játékokkal kell nyerni! Már pedig igen kevés PS4 exkluzív cím van. ***(PS3-on sem volt sok premierkor, aztán nézd hova nőtt a felhozatal. r)*** *(Hát, ha a Sony égett, akkor a többiekre már nincs is megfelelő szó. J.)* A Microsoft meg azért égett, mert ugyanúgy ragaszkodtak az E3-on is a kötelező net, kötelező kamera és használt játékok ellenes felfogásához + ők sem büszkélkedhetnek valami sok exkluzív címmel, ami meg jön, az meg valami vicc! Minecraft, mint Xbox One exkluzív? Érdekel az még valakit? *(Szerintem nagyon is sokakat. J.)* Dead Rising 3, amikor már a második rész sem volt jó max közepes? Ryse, ami jól néz ki ugyan, viszont olyan suta, hogy a QTE jeleneteknél már gombot sem kell nyomni s megy magától a játék? Új mélységekbe akarják vinni a causal fogalmát? Mert fogják már fel a készítők, hogy a casual játékosok nem hülyék s nem bénák, csak szimplán nem „expert" játékosok. Moziban megnéztem egy barátommal az Acélember című filmet, s bevallom, mint akció film marha jó volt, látványos meg minden, viszont belevittek pár ritka nagy hülyeséget is - pl Superman ereje a föld levegőjéből ered, na de akkor ha kirepül a világűrbe, honnan veszi az erőt s ha a nap fénye adja a képességeit, mi van akkor, ha éjszaka van. *(A Napból nyeri az erejét, nem a levegőből, a kriptoni szupersejtjei pedig elraktározzák mindezt, így estére is marad ereje; plusz ugye a Hold is a Nap fényét veri vissza. J.)* Zod tábornok ugyan nem volt rossz, de szerintem bőven belerakhatták volna Lex Luthor-t mondjuk a legvégére a stáb lista után 30 másodpercbe egy cliffhanger szerű jelenet erejéig, elvégre mégis csak ő a legikonikusabb gonosz a Superman-ben! *(Ha figyelmes voltál, az utolsó harc közben egy nagy kamionra az volt írva, hogy Lexcorp. J.)* Ezek mondjuk csak kisebb belekötések, de ami viszont abszolút nem tetszett, az az, amit ma már a filmek, játékok, animék és egyéb szórakozási cikkbe beleerőltetnek, hogy megpróbálják „dark"-ossá, vér komolylyá tenni, s ezt úgy akarták elérni, hogy az egész film elejétől a végéig tompa színekkel dolgozott. Ez egyáltalán nem állt jól, egyedül ahol jó lett volna ez a tompa színekkel teli látvány az a Kripton pusztulása valamint a végső harc, ott tényleg ütött volna, de nem az egész film! *(Ha eszerint jártak volna el, akkor a mozinézők azt érezték volna, hogy a „tompa" részek olyanok, mintha visszaemlékezések lennének; ezért célszerű az egységes színhasználatnál maradni, hogy ne legyen zavaró. Plusz nem kell mindennek csili-vilinek lennie, sztem. J.)* No mindegy, azért nagyon jó popcorn film volt, már csak a Vasember 3 maradt, ami sokak szerint nagyon jó lett. ***(A Vasember 3 tényleg elég jó, az Acélemberen próbáltam nem elaludni, és végül csak azért nem sikerült, mert félóránként nagyon jót röhögtem egy komolynak szánt jeleneten. r)*** *(Szerintem mind a két film rendben van, de a Vasember 3 imho a leggyengébb a sorozatban. J.)*

A magazin továbbra is nagyon jó! S ez csak javaslat s nem mostanra, de egyszer ti is kiadhatnátok egy videojáték kiállításról készített ajándék DVD-t, mint anno 2003-ban az 576 Konzol. Nem kell feltétlenül E3-nak lennie, jó akár egy Gamescom is! ;) Csak javaslat, mindenestre további kellemes nyarat! ;) *(Üzenet továbbítva az illetékeseknek! J.)*

Mangekyo022

Na, ilyen másnaposan válaszolni a levelekre. Rideg, megfáradt és keserű. Ilyenkor senkit nem szeretek. Mindenesetre augusztus végén visszajövünk, Gamescommal, és a nyári uborkaszezonból már félig kilábalva, újra nyomtatott formában. Szokás szerint most is szabadjára engedhetitek a fantáziátokat, de most külön kérdeznénk konzolos témában: te mikor tervezel belépni a nextgenbe,melyik géppel és miért? Persze ezen felül mindenki leírhatja, mit csinált azzal a csajjal a Volton a sátorban, hogy főtt le a konzolja a negyven fokban, vagy csak simán, hogy miért szerettek minket. Mert ugye szerettek! A levelek jöhetnek a konzoltacio@konzol.eu-ra, vagy postacímünkre, kinek, hogy esik jobban. Legyetek jók, mert tudjátok: a Kinect mindent lát!

rolmanus

És akkor végezetül én is tennék egy bejelentést (legyen ez, ennek a számnak a cliffhanger-e): sajnálatosan egyéb teendőim miatt, ez volt az utolsó Konzol Magazin, amelyben közreműködtem. Köszönöm az eddigi megtisztelő figyelmet, a vezetőségnek a részvételi lehetőséget, további jó konzolozást kívánok Mindenkinek, valamint kellemes nyarat! Egy utolsó anyázást, vagy egyéb üzenetet még bárki küldhet a jediecokonzol@gmail.com címre. Szevasztok, és Az Erő legyen Veletek!

JediEco

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

Disney Infinity
INFINITE POSSIBILITIES. ENDLESS FUN.



Lost Planet 3







Saints Row IV



The Bureau
XCOM DECLASSIFIED



Diablo III



Rayman Legends



A Realm Reborn
Final Fantasy XIV Online

gamescom

IMPRESSZUM

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

Terjesztés
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség
Laptulajdonos
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

Külső szerkesztő
RÓNYAI BALÁZS

Grafika és tördelés
NAGY VERONIKA / veronina@konzol.eu

Aktuális számunk írói:
Dzsek, eszgé, FutuRetrO, galbalazs1987, gynorbi, Gyuricza Péter, JediEco, keviny, Martin, rolmanus, V, Veres Miki

Hirdetésfelvétel
MORVAY PÉTER / morvay@konzol.eu

Előfizetés
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu
elofizetes@konzol.eu

Digitális előfizetés
www.dimag.hu/konzolmagazin

Partnereink

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

- **10** Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
- **9** Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
- **8** Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
- **7** Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
- **6** Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.
- **5** Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
- **4** Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
- **3** Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
- **2** Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
- **1** Mi se értjük, miért tettük be…